Это попытка написать хак сеттинга Pillars of Eternity под систему DnD Next. Именно DnD Next — я не пытаюсь адаптировать для настольной игры ту систему, которая используется в компьютерной. Для понимания базовых правил, на которых строится DnD Next, обратитесь к Книге Игрока и Книге Мастера. Если нет особых указаний, правило работает так, как описано там.
Основное правило, которым я руководствовалась, создавая хак— не навредить. Не уничтожить ту лёгкость и флаффовость, которой меня привлекла пятая редакция; поэтому многие особенности игромеханики Pillars of Eternity пошли под нож. Я постаралась отразить именно особенности мира: ведь, прямо скажем, это лучшее, что есть в «Столпах вечности» на фоне весьма дженерикового основного.

В хаке использовались фрагменты русского перевода «Книги Игрока» и «Книги Ведущего» студии Фантом, а также фрагменты игрового кодекса русского перевода Pillars of Eternity.
В качестве источника лорных сведений использовалась сама игра, официальная вики и «Pillars of eternity guidebook».

Это первая версия хака, которую, конечно, нужно дополнить. Жду от вас советов!

КРАТКО О МИРЕ

Эора— мир, в котором все знают, что будет с ними после смерти. Они знают, что их душа шагнёт в невидимый портал, который ведёт в Мир За Гранью, в царство богов— и те отправят её в новое тело. Цикл реинкарнаций называется Колесом— и он отнюдь не бесконечен. Каждое перерождение ослабляет душу, отрывая от неё фрагменты: это зовётся Энтропией. Рано или поздно любая, даже самая сильная душа, обратится в ничто. В пыль.

Атеистов в Эоре нет. Как можно не верить в богов, если всем известно, что они есть? Они отвечают на молитвы, их воплощения спускаются на землю, чтобы помочь истинно верующим или покарать грешников. Всего их одиннадцать: Берас, бог смерти и перерождения; Эотас, бог искупления и рассвета; Магран, богиня войны и огня; Скейн, бог жестокого бунта и заговоров; Ваэль, бог познания и тайн; Ондра, богиня забвения и воды; Хайлия, богиня рождения и творчества; Римгард, бог энтропии и зимы; Абидон, бог трудолюбия и ремесла; Галавейн, бог охотников и хищников; и Воедика, богиня правосудия и мести. Им поклоняются по всему миру, начиная от великой Империи Аэдир и заканчивая далёкой дикой Движущейся Белизной, хоть разные народы и дают богам разные имена и иногда предпочитают одного другим— так, например, в Дирвуде чтят Магран больше всех прочих.

Галавейн, бог охотников, охоты и естественного отбора

Мир Эоры населяют множество рас, как диких, вроде огров и ксаурипов, так и цивилизованных, вроде людей, эльфов и аумауа (хотя о цивилизованности последних ещё можно поспорить). Когда-то племена человеческих кочевников, называвших себя «люди оленей», заключило союз с эльфийскими королевствами Кулклин, и основало одну из самых могучих стран— Империю Аэдир. На юге тем временем росла и крепла другая империя— Валианская Империя или просто Вайлия, и славившаяся своими торговцами и мореходами.

Герб Империи Аэдир

Незадолго до основания Империи Аэдир произошло другое важное событие: в Аэдире родилась наука анимансия, раздел магии, изучающий сущность душ и манипуляцию ими. Первый же эксперимент анимантов потряс зрителей: маги вернули душу в умершее тело, превратив его в ходячего мертвеца. Вскоре после этого практики анимансии были признаны омерзительными, еретическими, и запрещены по всему Аэдиру.
Через триста лет после оснований Империи Аэдир по ту сторону Великого Восточного Океана был открыт новый континент, который назвали просто Восточными Землями. Континент этот был населён дикарями и полон странных руин давно погибшей цивилизации. Обе империи, Аэдир и Валианская, не медлили с тем, чтобы начать колонизацию новых земель. Вайлия заложила поселения на юге Восточных Земель, Аэдир— севернее, назвав своё поселение Дирвудом.

Восточные Земли

Местное население, состоящее в основном из эльфов, людей и низкорослых орланов, звало себя гланфатанцами, а свою землю— Эйр-Гланфатом. Они были дикарями (с точки зрения Аэдира, конечно), делили себя на несколько племён, и своим священным долгом почитали охранять от вторжения руины и гробницы, принадлежавшие давно погибшему народу энгвит. Сначала гланфатанцы мирно уживались с колонистами, но интерес

последних к странным руинам и общие культурные различия привели к войне в Дирвуде. На стороне дирвудцев была организованная армия и огнестрельное оружие, на стороне гланфанатцев— охотники, друиды и люди с загадочными силами— бришалгвины (позже их назовут сайферами). Война была долгой и кровавой, многие дирвудцы были жестоко убиты дикарями, многие дикари стали рабами дирвудцев.
В это время Великая Валианская Империя развалилась, и её поселения в Восточных Землях стали независимы и объединились, назвав себя Валианскими Республиками. Надо сказать, валианцы смогли избежать конфликтов с Эйр-Гланфатом, поскольку держались подальше от их территорий и их руин. Местное же население южного побережья— горные гномы— без особых проблем ассимилировалось и стало частью Республик, благо что оба народа отличались любовью к торговле, ремёслам и путешествиям.
Что до Аэдира, то он основал в Восточных Землях новую колонию, Редсерас, расположенную севернее раздираемого войной и не приносящего желаемых доходов Дирвуда.
Хоть в итоге между Дирвудом и Эйр-Гланфатом был заключён мирный договор, мир был хрупким. Через несколько лет всё повторилось: рабы Дирвуда бунтовали, гланфатанцы сжигали дирвудские деревни, армии Дирвуда сжигали леса Эйр-Гланфата. Вновь заключённый мирный договор предполагал освобождение всех рабов, а также то, что дирвудцы не будут пытаться исследовать энгвитанские руины. Увы, последнее было очень невыгодно Империи Аэдир, которую интересовали артефакты, найденные в этих руинах. Итогом было то, что Дирвуд взбунтовался уже против Аэдира, чьи агенты нарушали мирный договор с Эйр-Гланфатом. Война за независимость, длившаяся несколько лет, окончилась победой колонии: так родился Свободный Палантин Дирвуд. Независимость от Аэдира означала и то, что в Дирвуде более не было наложено запрета на анимансию. В соседних Валианских Республиках она уже давно цвела пышным цветом, и пришло ей время расцвести и в Дирвуде. Хоть сильные мира сего и оказывали покровительство анимантам, простой народ относился к ним с подозрением. После нескольких неудачных экспериментов анимантов, вылившихся в гибель добровольцев, участвовавших в них, это подозрение превратилось в откровенную ненависть, и аниманты стали избегать появления в сельской местности (поскольку рисковали быть поднятыми на вилы суеверными крестьянами). К тому же аниманты едва не развязали новую войну с Эйр-Гланфатом, поскольку попытались исследовать энгвитанские руины и открыли, что энгвитанцы не просто практиковали анимансию— они развили её до таких высот, что эксперименты современных анимантов по сравнению с их искусством кажутся детскими играми в песочнице. Дюк Дирвуда, однако, ценил мир с дикарями куда больше, чем научный прогресс, а потому позволил гланфатанцем казнить анимантов-исследователей и запретил практиковать анимансию поблизости от энгвитанских руин. Позже аниманты, однако, нашли общий язык с гланфантанцами: те позволили им изучать способности так называемых *бришалгвинов*, «охотников за разумом»-- местных, которые обладали странным даром воздействовать на души и разумы других. Аниманты назвали таких людей сайферами. Благодаря изучению сайферов была основана организация Дандрид Роу— сообщество сайферов, которые использовали свои способности, чтобы защищать покой и порядок в Дирвуде и расследовать преступления против дюка.

Сайфер

Тем временем на севере, в Редсерасе, проклюнулось семя будущей войны. Редсерас был небольшой и спокойной колонией, основанной в основном приверженцами Эотаса, бога света и искупления. В отличие от Дирвуда, они сохранили верность Аэдиру... Сохраняли, пока воплощение Эотаса не явилось простому фермеру по имени Вайдавен и не сделало его своим аватаром. Святой Вайдавен, воплощённое божество, сначала поднял бунт против аэдирских властей, добился независимости и сел на трон, а потом начал гонения на приверженцев других богов. Многие редсерасцы бежали в Дирвуд— и, преследуя их, Вайдавен объявил войну Дирвуду. Войска под предводительством божества дошли до столицы Дирвуда, Бухты Непокорности. Говорят, к тому времени Вайдавен окончательно потерял человеческий облик, превратившись в величественное создание с сиянием вместо лица, способное сжигать врагов одним взглядом... Но Эотас не был единственным богом. Двенадцать священников Магран под руководством богини создали бомбу Молот Бога, а двенадцать добровольцев вступили в самоубийственный бой с Вайдавеном и его отрядом на узком мостике, под которым была заложена бомба. Взрыв уничтожил и их, и Вайдавена, и... Эотаса. С того дня никто не видел воплощение этого божества, и ни один его священник не получает ответа от божества (хоть магических сил они и не потеряли). Потерявшие своего вождя и бога, редсерасцы бежали на родину— Покаянное Герцогство Редсерас, как стали его называть. В Дирвуде же начались гонения на священников Эотаса, и много из них было казнено или изгнано из страны.

Война, названная Войной Святого, навсегда вбила клин между Дирвудом и Редсерасом, и породила множество вопросов. Что заставило божество, никогда не ассоциировавшееся с войной, воплотиться в фермере и пойти воевать с Дирвудом? Уничтожен ли Эотас, или просто ослабел, или вообще скрылся от мира, не оценившего его деяний? И как, в конце концов, можно уничтожить бога?! Увы, все эти вопросы пока остались без ответа...

Вскоре после войны на Дирвуд обрушился новый, даже более страшный катаклизм: дети начали появляться на свет без души, так называемые пусторождённые. Такой ребёнок умел разве что дышать и принимать пищу, если ему её положат в рот, но был полностью лишён разума и какого-либо сознания. Это посчитали последствием убийства Эотаса и назвали «Наследием Вайдавена». Аниманты пытались помочь таким детям, вселяя в них души животных, но это помогало лишь первое время. Такие дети обретали сознание и простейшие инстинкты, но не разум. По прошествии нескольких лет звериная натура брала своё, и дети превращались в вихтов— созданий со светящимися глазами, кровожадных хищников, которые убивали всех, кто стоит у них на пути, и убегали жить в лес.

Вихты

Подобное не прибавило популярности анимансии, напротив, её начали считать причиной, по которой Наследин Вайдавена обрушилось на бывшую колонию. Аниманты вынуждены были вновь укрыться в Бухте Непокорности, в квартале Брекенбури, где авторитет дюка пока защищает их...

Пока.

Даже дураки понимают, что Дирвуд стоит на пороге нового катаклизма. Убийство бога и открытия анимантов поколебали то, что считалось незыблемым законом бытия— и, кто знает, возможно, это только начало... И миру предстоит шагнуть в новую эру.

Или в пропасть.

РАСЫ ЭОРЫ

ЛЮДИ

Представители человеческой расы (обычно именуемые "людьми") – наиболее распространенные обитатели Дирвуда, Аэдирской империи, Старой Вайлии и Вайлианских Республик.
Увеличение характеристик. Значение одной характеристики на ваш выбор увеличивается на 1.
Навыки. Вы получаете владение одним навыком на ваш выбор.
Черта. Вы получаете одну черту на ваш выбор.
Размер. Люди сильно различаются по размерам. Некоторые с трудом достигают 5 футов (152 сантиметров) ростом, тогда как другие имеют рост превосходящий 6 футов (183 сантиметра). Вне зависимости от роста, ваш размер — Средний.
Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.
Разновидности. Есть три основных разновидности людей: тиртане (люди с лугов), кальбандра (люди с океана), и натлане (люди с саванн). Выберите, к какой будите относиться вы. Разные разновидности людей не получают особых бонусов: они различаются лишь внешностью вроде цвета кожи и разреза глаз.

ЛЮДИ С ЛУГОВ

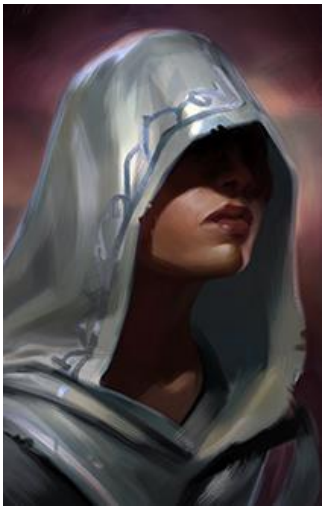
Люди с лугов, также известные как тиртане, – наиболее распространенные представители человеческой расы в Дирвуде, проживающие в этой местности уже более 2000 лет. Люди с лугов традиционно живут на границах с эльфийскими лесами и трудятся на равнинах – отсюда и название. У тиртан светлая или по крайней мереи умеренно смуглая кожа, волосы самых разных цветов, и обычно светлые глаза. Само слово «тиртане» в переводе с аэдирского означает «светлые».

ЛЮДИ С ОКЕАНА

Люди с океана (кальбандра) первоначально проживали в районе экватора на другой стороне земного шара. Название их нации переводится как «жаркое кольцо». В наши дни кальбандра – наиболее распространенная человеческая группа в этом регионе. Кроме того, они добрались и до дальних уголков мира. Люди с океана преобладают в Вайлианских Республиках, а также часто встречаются в Дирвуде. У них тёмная кожа, тёмные жёсткие кудрявые волосы, пухлые губы и тёмные либо желтоватые глаза.

ЛЮДИ ИЗ САВАНН

Люди из саванн (натлане) пошли из расположенных к югу от экватора регионов и, за исключением нескольких мигрировавших на север групп, оставались на одном месте более десяти тысяч лет. Тысячетелиями проживая бок о бок с энгвитанцами, не имели особых контактов с ними и не испытали какого-то культурного влияния. Название народа "натланин" буквально переводится как "исходный". Натлане живут в основном на равнинах Иксамитль и в Редсерасе; у них умеренно смуглая кожа, узкие глаза и тёмные волосы. Волосяного покрова на лице либо нет, либо он очень редкий.



ГНОМЫ

Учёные утверждают, что гномы изначально жили где-то в южном полушарии, но, ведомые жаждой путешествий, расселились по Восточным Землям и прилегающим островам. Гномы имеют культурную склонность (некоторые называют это «инстинктом») к первопроходческим исследованиям. И действительно, они являются одними из самых ранних колонистов во многих частях света, однако большинство их кколоний долго не простояло. На южном побережье Восточных Земель и в горах Белого Перехода до сих пор осталось множество гномьих руин.
Физически гномы выделяются небольшим ростом и довольно крепкими конечностями. Они, как правило, чрезвычайно крепкие и стойкие. Они тысячелетиями жили в гористых местностях, которые больше подходят для проживания коз, чем разумных рас.

ОСОБЕННОСТИ ГНОМОВ

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.
Возраст. Гномы живут в среднем 110-190 лет.
Размер. Рост гномов находится между 4 и 5 футами (122 и 152 сантиметрами), и весят они около 150 фунтов (68 килограмм). Ваш размер — Средний.
Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 25 футов. Ношение тяжёлых доспехов не снижает вашу скорость.
Гномья устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом.
Гномья выносливость. Потратив действие, вы можете восстановить количество кубиков хитов, равное вашему модификаторы телосложения (минимум 1). Вы не можете использовать эту способность повторно, пока не отдохнёте.
Разновидности. В Эоре есть две разновидности гномов: горные гномы и полярные гномы. Выберите одну из них.

ГОРНЫЕ ГНОМЫ

Горные гномы (аптапо) появились на землях восточнее Дирвуда и расселились на площади в несколько раз большей. В отличии от таких же небольших орланов, которые часто находятся в угнетённом положении, аптапо всегда в лоб отражали прямые нападения более крупных рас и предпочитали в случае чего не переезжать, а укреплять свои жилища. "Аптапо" -- валианское слово, сокращение от "аптеполаре", означающее

"люди коз"; горные гномы на удивление неплохо ужились с валианцами, и часто попадаются в Вайлианских Республиках, реже — в Дирвуде и Редсерасе.

Знание камня. Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

Гномья боевая тренировка. Вы владеете боевым топором, ручным топором, лёгким и боевым молотами.

Владение инструментами. Вы владеете ремесленными инструментами на ваш выбор: инструменты кузнеца, пивовара или каменщика.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Владение доспехами гномов. Вы владеете лёгкими и средними доспехами.

ПОЛЯРНЫЕ ГНОМЫ

Большинство полярных гномов (энутаник) живут на далёком южном острове Нааситак — делят скалистую тундру и заснеженные леса с приезжими белыми эльфами и прибрежными кораблями аумауа. Слово "энутаник" на языке самих гномов означает "люди тундры". Как и у их северных собратьев, у энутаник присутствует тяга к первопроходческим исследованиям. Полярные гномы довольно привычны в Вайлианских Республиках, но редко попадаются в Дирвуде.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Гномья выдержка. Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

Привыкшие выживать. Вы владеете навыком Выживание. Если вы делаете проверку Мудрости (Выживание), чтобы выжить в тундре или другом холодном месте, вы прибавляете удвоенный бонус мастерства.

Охотники. Вы владение копьём, сетью, длинным и коротким луком.

ОРЛАНЫ

Орланы относительно небольшие (50-60 % от размера человека) гуманоиды с большими покрытыми мехом ушами и большими " кошачьими" глазами с вертикальным зрачком. Они ведут ночной образ жизни, но многие орланы, живущие вместе с другими расами, приспособились к дневному распорядку дня.

Из-за своего размера орланы либо подвергались преследованию, либо игнорировались большинством культур, с которыми входили в контакт. В результате у них почти нет больших общин и они последние несколько веков постепенно перебираются глубоко в густые леса. Многие из этих орланов ведут довольно жестокую партизанскую деятельность против прочих рас, из-за чего все орланы, независимо от их культуры и

воспитания, воспринимаются другими разумными расами как кровожадные дикари и убийцы.
Единственная область, где орланы живут наравне с другими расами-- это Эйр-Гланфат. В гланфатских легендах говорится, что орланы наравне с эльфийскими племенами дали клятву защищать энгвитанские руины. С тех пор племена смешались до такой степени, что, несмотря на физические различия между ними, гланфатские эльфы и орланы относятся друг к другу как к равным. Орланы Эйр-Гланфата считают термины «осёдлые» и «дикие» оскорбительными, предпочитая называть две разновидности орланов «луговыми» и «лесными» соответственно. Луговые орланы считаются более слабыми, чем лесные, хоть и без особых на то оснований.
В других областях Восточных Земель, в первую очередь в Редсерасе, орланы постоянно становятся мишенью работорговцев. Многих из них продают в Валианские Республики, или за море, в Аэдир. Несмотря на трагическую судьбу, орланы известны оптимизмом и силой духа, которая позволяет им выносить все невзгоды.
Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости повышается на 1.
Возраст. Орланы живут от 50 до 80 лет.
Размер. Орланы в среднем примерно 3 фута (90 сантиметров) ростом и весят около 40 фунтов (18 килограмм). Ваш размер — Маленький.
Скорость. Ваша базовая скорость передвижения составляет 25 футов.
Тёмное зрение. Будучи изначально ночным созданием, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.
Храбрый. Вы совершаете с преимуществом спасброски от испуга.
Проворство орланов. Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.
Разновидности. Существует два основных вида орланов: оседлые и дикие. Выберите один из них.

ДИКИЕ ОРЛАНЫ

Дикие орланы — это «изначальные» орланы, населявшие самые глухие леса и джунгли в тропических регионах. Хотя оседлые орланы отделились от них всего тысячу лет назад, быстро (из-за сравнительно недолгой продолжительности жизни орланов) проявились некоторые генетические различия. Самое заметное — это отсутствие волос на лице у оседлых орланов. Лица же диких орланов, как и всё тело, покрыты мехом той же расцветки, что и уши. Одно это придаёт им-- с точки зрения "цивилизованных" рас-- дикий и странный вид. Некоторые дикие орланы попадают в рабство, однако считаются куда худшими рабами, чем оседлые, из-за свирепого нрава и низких способностей к языкам.
Дикие орланы часто встречаются в отдалённых уголках Эйр-Гланфата. В отличие от их собратьев, оседлых орланов, их редко можно увидеть в Дирвуде, Редсерасе и Вайлианских Республиках.
Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом.
Свирепые атаки. Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к урону ещё одну кость урона оружия.

ОСЕДЛЫЕ ОРЛАНЫ

Оседлые орланы изначально жили к северу от Редсераса; в отличие от диких, они отказались от кочевого образа жизни в чаще и стали селиться на краю дремучих лесов. Им не повезло: они стали первой мишенью работорговцев из Редсераса. В отличие от диких орланов, у оседлых нет волосяного покрова на лице, и менее свирепый характер. Зато (по мнению цивилизованных рас) они прекрасно умеют скрывать злость и недовольство-- и бить в спину, когда подойдёт подходящий момент.

До сих пор в Редсерасе и Вайлианских Республиках оседлые орланы часто попадают в рабство. Одним из условий соглашения между Дирвудом и народом Эйр-Гланфата было освобождение рабов-орланов. Это соглашение соблюдается и по сей день, но многие оседлые орланы продолжают работать как наёмная прислуга, фактически их положение лишь чуть лучше рабского. Некоторые осёдлые («луговые», как они сами себя предпочитают называть) орланы живут в Эйр-Гланфате, но там бытует мнение, что они слабее диких— «лесных»-- орланов.
Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.
Естественная скрытность. Вы можете предпринять попытку скрыться, даже если заслонены только существом, превосходящими вас в размере как минимум на одну категорию.
Скрытные. Любая проверка, направленная на то, чтобы понять ваши мотивы или эмоции, если вы пытаетесь их скрыть, получает помеху.

ЭЛЬФЫ

Эльфы являются второй наиболее распространённой расой в Дирвуде и довольно плотно населяют как основанные Аэдиром колонии, так и территории Эйр-Гланфата. По натуре своей эльфы склонны к изоляции и не склонны к экспансии. Эльфы Аэдира-- исключение, но так вышло потому, что они живут бок о бок с весьма экспансивной нацией людей. Эльфы, как правило, примерно на 10% ниже людей и сложены менее крепко, но обладают хорошей реакцией.
Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.
Возраст. Эльфы-- самая долгоживущая раса. Они живут от 200 до 310 лет.
Размер. Рост эльфов колеблется между 5 и 6 футами (152 и 183 сантиметрами), у них стройное телосложение. Ваш размер — Средний.
Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 35 футов.
Обострённые чувства. Вы владеете навыком Внимательность.
Разновидности. Есть две разновидности эльфов-- лесные эльфы и белые эльфы.

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

Лесные эльфы произошли с территории далеко на севере нынешнего Аэдира и переселялись на юг в леса континента. Теперь они населяют всё, что южнее, до самого экватора и дальше. Также считается, что лесные эльфы пересекли море и поселились в Эйр-Гланфате. Лесные эльфы из Аэдира в культурном плане отличаются от эльфов в Эйр-Гланфате, и хотя физиологических отличий между двумя этими народами нет, они считают себя совершенно различными группами. Эльфы из Аэдира называют себя ситвод ("родной лес" по-аэдирски), или скельтрфолк ("укрывшийся народ" на хилспике). Их внешность сходна с людьми-тиртанами, с поправкой на острые уши и более мягкие черты лица.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Владение эльфийским оружием. Вы владеете длинным мечом, коротким мечом, коротким и длинным луками.

Маскировка в дикой местности. Вы можете предпринять попытку спрятаться, даже если вы слабо заслонены листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

БЕЛЫЕ ЭЛЬФЫ

Точно неизвестно, как давно белые эльфы (гламфеллены) появились в регионах близ южного полюса, но исходя из их непрерывных связей с торговцами аумауа, это произошло не менее 12000 лет назад. Они — наименее подвижная этническая группа в исследованной части мира: мигрируют в основном в границах полярного региона и редко забираются далеко на север. Эта группа редко встречается в северных землях. В основном для народа они — большая экзотика (а большинство их вообще не видело). Община белых эльфов, впрочем, есть в Эйр-Гланфате.

Язык белых эльфов имеет сходство с языком эльфов Аэдира. Это заставляет учёных предположить, что когда-то белые эльфы жили вместе с лесными эльфами, но позже, по каким-то причинам, мигрировали ближе к полюсам. Слово "гламфеллен" означает на языке белых эльфов "бродящие в сумраке".

В отличие от лесных эльфов, у мужчин из числа белых эльфов может быть растительность на лице. Кожа белых эльфов снежно-белая, иногда синевато-зеленоватая, и холодная на ощупь. Волосы всегда белые, иногда с платиновым отливом. Глаза могут быть любого цвета, но с очень широкой радужкой.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Владение оружием охотника. Вы владеете копьём, гарпуном, сетью, коротким и длинным луком.

Сопротивление: На ваш выбор, вы получаете сопротивление урону от холода или от огня.

АУМАУА

Эти широкоплечие гиганты-- ещё одни аборигены Восточных Земель, однако колонизация мало затронула их жизнь, поскольку их поселения расположены вдали от людских колоний, во-первых, и потому что они не в пример лучше развиты технологически, во-вторых. Рауатай для Восточных Земель-- всё равно что Аэдир для запада.
Жизнь аумауа всегда была связана с морями и океанами. Их облик имеет яркие «рыбьи» черты: короткие острые зубы, гладкая кожа синего, сине-зелёного или коричневого цвета, практически отсутствующие ушные раковины. У этих гигантов широкие плоские носы и маленькие глаза. Хоть аумауа и назвать самой путешествующей расой— это «звание» принадлежит людям народа кальбандра— они первыми начали активно расселяться по берегам морей и островам, забираясь подчас очень далеко от своей родины. Так о них и узнали другие расы.
Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличиваются на 2.
Возраст. В среднем аумауа живут от 70 до 115 лет.
Размер. Аумауа несколько выше и массивнее людей. Их рост находится в промежутке от 5 до 6 футов (от 152 до 185 сантиметров). Ваш размер — Средний.
Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.
Непоколебимая стойкость. Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, ваши хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.
Прирождённые моряки. Вы получаете владение любым водным транспортом и преимущество на все проверки ориентирования в море.
Связь с водой. Вы получаете преимущества на все проверки, связанные с плаванием. Если вы тонете, вы можете не дышать количество минут, равное вашему удвоенному модификатору телосложения (минимум 2).
Разновидности. Есть две разновидности аумауа: прибрежные и островные. Прибрежные живут на северных берегах континентов, а островные— на Архипелаге Мёртвого Огня к югу от Восточных Земель. Различия между ними скорее культурные, чем физиологические.

ПРИБРЕЖНЫЕ АУМАУА

Прибрежные аумауа считаются воинственной расой. Они населяют в основном прибрежные регионы материка в северном полушарии — эти регионы они завоевали, оттеснив с них тиртан (людей с лугов), натлан (людей из саванн) и орланов. Их культура более централизованная и урбанистическая, чем у их островных сородичей, хотя обе народности занимаются мореходством. Прибрежные аумауа редко попадаются в Дирвуде — обычно это наёмники, телохранители или солдаты. У них синяя или сине-зелёная кожа с жёлтыми, голубыми или белыми узорами.
Цивилизация. Береговые аумауа воинственны и жадны до новых знаний. Вы получаете владение любым навыком, инструментом или оружием на ваш выбор. Вы можете удвоить бонус мастерства, когда используете этот навык (или инструмент, или оружие). Повторно это умение вы не можете использовать, пока не совершите долгий отдых.

ОСТРОВНЫЕ АУМАУА

Островные аумауа произошли с Архипелага Мёртвого Огня в тысяче миль на юг от Вайлианских Республик. Физиологические они такие же, как и их островные собраться, но значительно отличаются по цвету кожи. У островных аумауа преобладают коричневые и жёлтые тона, а у прибрежных — синие и зелёные. Хотя островитяне всё ещё редко попадаются в Дирвуде и прилежащих регионах, но всё же их там больше, чем прибрежных аумауа. В окрестностях Дирвуда они обычно занимаются физическим трудом, рыбной ловлей и мореходством.

Дети сурового моря. Вы получаете владение одним из двух навыков: Выживание и Атлетика. Вы можете удвоить бонус мастерства на проверки этого навыка. Повторно эту способность можно использовать только после того, как вы совершить долгий отдых.

БОГОПОДОБНЫЕ

Богоподобные – это дети из народа (так называемых "цивилизованных" рас), благословленные физическими особенностями богов, хотя не все считают это благословением. Такие особенности принимают самые разнообразные формы и часто связаны с мистическими силами. Как правило, головы богоподобных имеют нестандартную, искаженную форму, потому им крайне трудно подобрать себе шлем или что-то подобное. Из-за отличий и неспособности приносить потомство к богоподобным относятся с опаской и изумлением. В Вайлии (Старой Вайлии и Валианских Республиках) богоподобные официально считаются бесполыми.

Родительское наследие. Богоподобный, родившийся среди орланов, будет маленького роста; богоподобный, родившийся среди аумауа— высоким и широкоплечим. Вы получаете тот же расовый бонус к характеристикам, что и раса, к которой относились ваши родители, однако не получите бонус разновидности расы. Т.е., например, богоподобный, родившийся у осёдлых орланов, будет получать бонус +1 к ловкости, который получают все орланы, но не будет получат бонус +1 к харизме, который получают осёдлый орланы.

Острый ум. Богоподобные обладают острым умом. То ли это благословение богов, то ли глупые просто не выживают. Они получают +1 к интеллекту.

Изгои. Отношение к богоподобным у всех прочих рас сложное. Их одновременно считают уродцами, вестниками несчастий, и вместе с тем— теми, кого коснулись сами боги, а, значит, в какой-то мере божественными посланниками. Последнее нередко останавливает простой люд от того, чтобы закидать богоподобного камнями, но матери будут прятать детей при приближении такого существа, лавочники — захлопывать двери своих заведений, делая вид, что закрыты, а проститутки — запрашивать большую цену. Конкретная реакция на богоподобных отдана на откуп ведущему, однако тот вправе наложить помеху на любую проверку харизмы, когда богоподобный пытается кого-то убедить или очаровать.

Заметность. Из-за наростов на голове богоподобные не могут маскироваться под представителей других рас или богоподобных другого вида, чем они. Даже попытки скрыться за маской или глухим шлемом трудны: одним богоподобным рога мешают, у других— глаза светятся.

Странная форма головы. Странная форма головы богоподобных делает для них головные уборы обычных людей непригодными. Особенно это касается шлемов для

полного комплекта лат. Если в такой полный комплект входит шлем, мастер вправе уменьшить КБ брони на 1, чтобы отразить невозможность надеть этот самый шлем на голову.

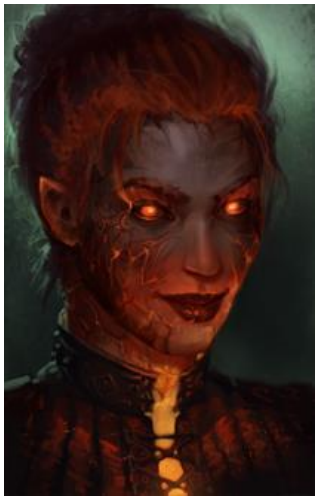
СМЕРТЕЛЬНЫЙ БОГОПОДОБНЫЙ

Смертельные богоподобные – наиболее подозрительные представители своего вида. Их глаза, а иногда и лицо прикрыты странными наростами, придающими им зловещий вид. Сами богоподобные прекрасно видят через эти наросты, но снаружи они непрозрачны и скрывают черты лица обладателя. Смертельных богоподобных часто убивают при рождении – многие культуры считают их предвестниками судного дня. Только священники Бераса относятся к ним с уважением, поскольку считают благословлёнными своим богом.

Привратник смерти. Вы знаете заклинание *Нанесение ран*, по достижению 3 уровня 1 раз в день вы можете использовать заклинание *Бесследное передвижение*. Параметр для этих заклинаний - Телосложение. Вновь использовать эти способности вы можете только после долго отдыха.

Тёмное сердце. Ваша природа наделяет вас сопротивлением некротическому урону.

Скрытность. Странная форма головы и тёмные наросты позволяют вам хорошо прятаться, особенно в темноте. Вы получаете преимущество на бросках скрытности.



ОГНЕННЫЙ БОГОПОДОБНЫЙ

Тела огненных богоподобных напоминают раскаленный металл, сожженное дерево или раскаленный камень с трещинками в коже, из которых вырываются безвредные языки пламени. Огненные богоподобные, проживающие на Архипелаге Мертвого Огня, вызывают одновременно и благоговение, и страх. По мнению большинства местных, они обладают способностью пробуждать вулканы, а если убить огненного богоподобного, то произойдет извержение. В Дирвуде огненных богоподобных считают знаком благословения Магран, богини войны и пламени.

Огненная кровь. Вы знаете заклинание *Адское Возмездие*, по достижению 3 уровня 1 раз в день вы можете использовать заклинание 2 уровня *Палящая кара*. Параметр для этих заклинаний - Телосложение. Вновь использовать эти способности вы можете только после долго отдыха.

Я есть пламя. Ваша природа наделяет вас сопротивлением к огню.

Огненные волосы. Светящиеся наросты на голове можно использовать для разжигания огня, однако любые головные уборы, надетые на голову, начинают тлеть или раскаляются. Исходящий от огненного богоподобного свет по яркости равен факелу и страшно мешает скрываться: вы получаете помеху на всех проверках скрытности. Любая попытка скрыться в темноте или сумраке автоматически проваливается из-за того свечения, которое вас окружает.

ЛУННЫЙ БОГОПОДОБНЫЙ

К лунным богоподобным относятся терпимее всего. Хотя некоторым оттенок их кожи и большой луноподобный нарост на лбу кажутся странными, как правило, остальные расы считают их внешность более приемлемой по сравнению с другими богоподобными. Моряки знают множество примет, касающихся лунных богоподобных, но общего согласия в том, хорошие это приметы или плохие, нет.

***Серебряный прилив*.** Вы знаете заклинание *Лечащее Слово*, по достижению 3 уровня 1 раз в день вы можете использовать заклинание *Лунный Луч*. Параметр для этих заклинаний - Телосложение. Вновь использовать эти способности вы можете только после долго отдыха.

Светлая душа. Ваша природа наделяет вас сопротивлением урону от излучения.

Серебряное сияние. Ваши светящиеся волосы, глаза и кожа ничего не поджигают, однако вы также, как огненные богоподобные, получаете помеху на проверки скрытности, и не можете прятаться в темноте или в сумраке. Зато вам не нужно заботиться об освещении: свет ваших волос по яркости равен факелу.

ПРИРОДНЫЕ БОГОПОДОБНЫЕ

Природные богоподобные сочетают в себе черты человека и зверя. Их тело часто покрыто растениями, мхом и грибами. Из-за этого их нередко клеймят как зачумленных, и многих умерщвляют при рождении. Многие ордены друидов питают живой интерес к природным богоподобным – им любопытно, как души заселяют животных, растения и камни.

Источник жизни: Вы знаете заклинание *Искусство Друидов*, по достижению 3 уровня 1 раз в день вы можете использовать заклинание *Дубовая Кора*. Параметр для этих заклинаний - Телосложение. Вновь использовать эти способности вы можете только после долго отдыха.

***Соль земли*:** Ваша природа наделяет вас устойчивостью к ядам и болезням: вы получаете преимущество на проверки сопротивления им, и сопротивление к урону от яда.

ПЕРНАТЫЕ БОГОПОДОБНЫЕ

Пернатые богоподобные считаются детьми Хайлии, богини птиц и творчества. Они обладают чертами птиц: перья вместо волос, двойные веки, странный цвет глаз и форма зрачка. Священники Хайлии относятся к ним терпимо, но прочих людей их вид будет смешить или пугать.

Благословение Хайлии: Вы получаете сопротивление урону от дальнобойного оружия. Заклинания не считаются дальнобойным оружием.

КУЛЬТУРЫ

Персонаж может и не причислять себя в какой-то нации, но культура, в которой он вырос, неминуемо наложит на него свой отпечаток, также как и социальная среда. Выбранная культура определяет:

- Бонус к одной из характеристик. Каждая культура даёт два бонуса к характеристикам на выбор. Помните, что ни одна характеристика не должна превышать 20.
- Владение навыком. Даны на выбор два навыка, владение одним из которых вы можете взять вместо владения одним из навыков, которые даёт ваша предыстория.
- Владение несколькими языками.

АЭДИР

На сегодняшний день Аэдирская империя - самая большая и самая могущественная в этой части мира. Она расположена вокруг экватора. Климат в ней - преимущественно тропический. Хотя колонии империи разбросаны по всему миру, большая часть человеческих и эльфийских наций живет в Большом Аэдире прямо в центре империи. Эта империя родилась от союза эльфийского королевства Кулкин и государств людей. Союзу предшествовала долгая и кровопролитная вона между людьми и эльфами, и владыки новосозданной энергии приложили много усилий, чтобы ненависть между двумя народами ушла в прошлое. Управляет Аэдиром эльфийская королева и человеческий король. Поскольку эльфы и люди не могут иметь детей, этот союз может быть как чисто политическим, так и любовным-- особой роли последнее не играет.
Национальные костюмы аэдирцев обычно простого покроя, с широкими яркими полосами или узором в клетку.
Увеличение характеристик. Увеличьте вашу Харизму либо Ловкость на 1.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: История или Анализ.
Языки. Вы владение хилспиком, аэдирским, эльд-аэдирским, и любым другим на ваш выбор.

ВАЙЛИЯ

Старая Вайлия (или Великая Вайлия) когда-то была жемчужиной южных морей. Сейчас это лишь обломки империи воинов и торговцев. Империя населена в основном людьми и гномами. Страны старой Вайлии до сих пор представляют собой силу, с которой нельзя не считаться. Население Старой Вайлии гордится своим богатым культурным наследием. Валианские Республики-- колонии Старой Вайлии в Восточных Землях, заявившие о своей независимости. По своей культуре они мало отличатся от Старой Вайлии, разве что более открыты торговле и новым магическим техникам (прежде всего-- анимансии). Также валианцы известны своей дурной привычкой насильно вербовать матросов и гребцов на свои корабли, в том числе и похищая людей, обычно из числа иностранцев. Валианцы любят яркую одежду со сложными узорами. Кто может себе позволить, шьёт её из дорогих или редких материалов.
Увеличение характеристик. Увеличьте ваш Интеллект либо Телосложение на 1.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Убеждение или Внимательность.
Языки. Вы владеете валианским, аэдирским и ещё одним языком на ваш выбор.

ЖИВЫЕ ЗЕМЛИ

Живые земли - это горный регион большого северного острова, известный разнообразием флоры и фауны. Погода там непредсказуема, экосистемы в разных долинах могут

разительно отличатся друг от друга. Живые земли населены множеством рас, живущих как в колониальных, так и независимых поселениях. Местные с гордостью называют свой остров "местом, где растёт всё". Там произрастает множество уникальных, не встречающихся нигде больше растений. Чем дальше на север, тем более замкнутыми становятся поселения; ходят слухи, что их жители отличаются странным нравом.
Увеличение характеристик. Увеличьте вашу Силу или Мудрость на 1.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Атлетика или Природа.
Языки. Вы владеете живым, аэдирским и ещё одним на ваш выбор.

ДИРВУД
Бывшая колония Аэдира, Свободный Палантин Дирвуд, и Белый Переход, гористый и дикий регион на востоке от колонии, населены как потомками колонистов-- людьми и эльфами-- так и местными: горными гномами, орланами и эльфами Эйр-Гланфата. Дирвуд рождался и креп в постоянных войнах с гланфатанцами, что наложило отпечаток на всех его жителей: они агрессивны, гневливы и упрямы, и очень ценят свободу и независимость. Дирвуд-- одна из немногих стран, где отменено рабство; впрочем, бывшие рабы-- орланы-- чаще всего являются слугами, и прочие смотрят на них сверху вниз.
Увеличение характеристик. Увеличьте вашу Силу либо Ловкость на 1.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Выживание или Атлетика.
Языки. Вы владение хилспиком, аэдирским, и любым другим на ваш выбор.

РЕДСЕРАС
Редсерас был Аэдирской колонией, основанной последователями Эотаса, что обуславливает крайнюю религиозность граждан. Иногда эта религиозность доходит до фанатизма. То, что королём этого народа когда-то был сам Эотас, воплотившийся в простом фермере Вайдавене, только укрепило эту черту менталитета. Редсерасцы трудолюбивые и честные, однако вместе с тем у них прекрасно развита работорговля, а охотники за сбежавшими из Редсераса рабами действуют на территориях соседних государств. В Редсерасе (полное название— Покаянное Герцегство Редсерас) живут в основном лесные эльфы, люди (тиртане и натлане), и осёдлые орланы (почти все из них— рабы).
Увеличение характеристик. Увеличьте вашу Мудрость либо Харизму на 1.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Религия либо Проницательность.
Языки. Вы владение аэдирским, катлем, и любым другим на ваш выбор.

РАУАТАЙ
Доминирующей в заливе является страна аумауа под название Рауатай, которой правит *ранга нуи*— «король» на языке рауатай. Столица Рауатай называется Такова. В основном в Рауатае проживают прибрежные аумауа, но также живёт некоторое количество островных аумауа, орланов, людей и эльфов. Рауатай— светоч прогресса в своём регионе: там есть университеты, мощный флот и самая могучая в мире артиллерия. Кораблям других государств запрещено проходить в их гавани, и постепенно это королевство становится всё более и более закрытым.
По соседству с Рауатаем расположены еще несколько стран аумауа, орланов и гномов. Несмотря на свою молодость, они входят в число наиболее развитых колониальных поселений на востоке. Залив - это земля богатств и ресурсов. Для тех, кто способен их взять разумеется. Все побережье время от времени подвергается разрушению из-за мощнейших бурь.
Увеличение характеристик. Увеличьте ваше Телосложение либо Интеллект на 1.

Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Атлетика или Анализ.
Языки. Вы владение рауатаем, катлем и любым другим языком на выбор.

РАВНИНЫ ИКСАМИТЛЬ
На северо- восток от Эйр-Гланфата простираются равнины Иксамитля - плодородные земли, на которых занимаются земледелием люди и орланы. Культура Иксамитль - старейшая в мире, и при этом с наименьшими имперскими амбициями. За последнюю тысячу лет ее экспансия была незначительной.
На равнинах Иксамитль проживает множество народов с разными культурами, иногда совсем не похожими друг на друга, но есть некоторые черты, которые их всех объединяют. Одна из них-- любовь к философии. В этом регионе существует множество философских школ и течений, а философы-- уважаемый социальный класс. Некоторые из философских школ имеют практическую направленность: например, одна из них легла в основу боевых монашеских орденов, а другая-- некромантии.
Увеличение характеристик. Увеличьте вашу Мудрость или Ловкость на 1.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Проницательность или Анализ.
Языки. Вы владение катлем, рауатаем, а также одним любым другим языком на выбор.

АРХИПЕЛАГ МЁРТВОГО ОГНЯ
Состоит из страны Нааситак, нескольких десятков поселений аумауа и сотен бандитских и пиратских остров. Основное население архипелага - полярные гномы, аумауа и смесь из прочих рас. Архипелаг Мертвого Огня - это "конечная остановка" для всех, кто держит путь на восток. За этой точкой океан населяют различные морские чудовища, и пробраться дальше практически невозможно.
Увеличение характеристик. Увеличьте вашу Ловкость либо Телосложение на 1.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Выживание или Внимательность.
Языки. Вы владеете энутаником, островным и ещё одним любым на выбор.

ДВИЖУЩАЯСЯ БЕЛИЗНА
Огромный изрытый трещинами южный ледяной массив под названием Движущаяся Белизна стал обиталищем белых эльфов, а также приютил небольшие колонии отважных исследователей, изгоев и искателей приключений. Растительной жизни в Белизне нет, зато полно выносливых и опасных видов фауны, выживающих на морской добыче и друг на друге.
Увеличение характеристик. Увеличьте вашу Мудрость либо Телосложение на 1.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Выживание или Атлетика.
Языки. Вы владение гламфелленом, островным и ещё любым языком на ваш выбор.

ЭЙР-ГЛАНФАТ
Южные соседи Дирвуда и западные-- равнин Иксамитль, гланфатанцы-- не единое государство, а скорее конфедерация племён. Объединяет их одно: благоговение перед энгвитанцами и энгвитанскими руинами. По их легендам, именно эгвинтанцы привели племена на земли Эйр-Гланфата и завещали защищать свои руины. Многие поселения гланфатанцев расположены рядом с этими руинами или непосредственно в них. Основная часть гланфатанцев-- лесные эльфы и орланы, но также вместе с ними живёт некоторое количество людей, белых эльфов и горных гномов. Гланфатанцы известны своей скрытностью и жестокостью: если ты нарушил какие-то их правила, то готовься к смерти. Испытания, которые должны выдержать молодые члены их племён, чтобы стать

взрослыми, тоже обычно весьма тяжелы, и не все их переживают. Поклоняясь Римгарду и Галавейну, гланфатанцы нередко приносят человеческие жертвы; большим влиянием в их обществе пользуются друиды. Тем не мене, всякий, кто сочтёт их дикарями, будет удивлён их стремлением к образованию и накоплению новых знаний. Гланфатанцев очень интересует астрономия, и они достигли в ней даже больших высот, чем "цивилизованные" страны.
Племена гланфатанцев сильно отличатся друг от друга. Есть шесть больших племён и несколько малых, которые не имеют голоса в совете и идут за большими племенами. Племя Хранитель Камня-- это звездочёты и сказители, наиболее консервативные из всех. Каменный куст-- жестокие воины; среди них немало горных гномов. Племя журавля-рыболова известно своими разведчиками и тем, что они прекрасно умеют выживать на болотах. Члены Трёхклыкого Штельгара— воины-берсерки, научившиеся одомашивать штельгаров-- громадных саблезубых кошек, и бросающиеся в бой вместе с ними (а иногда и на них). Племя Ведомого Компаса-- пацифисты, которые считают, что гланфатанцам есть чему поучиться у колонистов, а в племя Рассечённых Стрел принимают изгоев, чужаков и сирот.
Увеличение характеристик. Увеличьте на 1 одну характеристику, в зависимости от племени, которому принадлежите: Хранители камня— Интеллект, Каменный Куст— Сила, Журавль-рыболов— Мудрость, Трёхклыкий Штельгар— Ловкость, Ведомый компас— Харизма, Рассечённые Стрелы— Телосложение.
Навык. Один из навыков, владение которыми вам даёт предыстория, вы можете заменить одним из следующих: Природа, Скрытность или Выживание.
Языки. Вы владение гланфатанским, аэдирским и ещё одним на ваш выбор.

Срисованная Фентезийная Культура?...

Чтобы вы понимали, какие имена своим героям давать и вообще какая культура Эоры на какую культуру нашего мира похожа, вот вам соответствие:
Аэдир— Англия и Франция
Вайлия— Италия и Испания
Дирвуд— колонии севера северной Америки
Редсерас— колонии юга северной Америки
Эйр-Гланфат— североамериканские индейцы и кельты (шотландцы, валлийцы)
Рауатай— викинги и Япония эпохи Мейдзи
Архипелаг Мёртвого Огня— народы крайнего севера (Чукотка, эскимосы) и Полинезия
Равнины Иксамитль— мезоамерика и Китай
Живые Земли— неизвестно (возможно, Кавказ и Тибет)
Движущаяся Белизна— нет соответствий; возможно, Исландия.

ЯЗЫКИ

В мире Эоры нет «общего» языка, который понимали бы все. Однако в каждом регионе есть свой доминирующий язык, на котором говорят даже носители малых языков и диалектов.
Арэдирский. Несмотря на то, что он называется «аэдирским», в нём немало валианских заимствований. Это основной диалект Восточных Земель, но на нём говорят и в Аэдире.
Эльд-Аэдирский. Классический аэдирский, свободный от валианских влияний. На нём говорят в Аэдирне, и— в куда меньшей мере— в Редсерасе. Тот, кто владеет аэдирским, будет понимать и эльд-аэдирский, но с трудом. Этот язык ему будет казаться архаичным и

странным. Алфавит эльд-аэдирского тоже немного другой. Сам эльд-ээдирский— тоже смесь языка людских племён аэдира и эльфийских жителей королевства Кулклин.
Хилспик. Диалект аэдирского, которого носитель аэдирского поймёт едва-едва. Сам диалект ближе к эльд-аэдирскому и довольно архаичен. Распространён в деревнях Аэдира и Дирвуда. Как ни странно, зачастую те, кто больны Пробуждением— в ком начинает говорить личность, которой они были в прошлой жизни— говорят именно на хилспике.
Валианский. Певучий язык, который понимают в любом уголке Старой Вайлии и Валианских Республик. В нём очень сложное тональное ударение: неправильно поставленное, оно может серьёзно изменить значение слова.
Катль. Язык, на котором говорят в равнинах Иксамитль. За границами этого региона он не распространён: только в Редсерасе и Рауатае некоторое количество людей понимает его.
Раутай. На нём говорят прибрежные аумауа и другие жители королевства Рауатай.
Гланфатанский. Язык жителей Эйр-Гланфата.
Энутаник. Язык полярных гномов, жителей страны Нааситак, довольно распространён на Архипелаге Мёртвого Огня,
Гламфеллен. Язык белых эльфов. Имеет отдалённое сходство с аэдирским.
Островной. Язык островных аумауа. На нём говорят в Архипелаге Мёртвого Огня.
Горный. Язык горных гномов.
Живой. Собирательное название для диалектов, на которых говорят в Живых Землях.
Кулклин. Мёртвый язык, на котором говорили эльфы королевства Кулклин.
Старый аэдирский. Мёртвый язык, на котором говорили племена людей племён Аэдир до того, как объединились с королевством Кулклин.

О языках

Вся информация о языках взята из «Pillars of eternity guidebook». Именно там рассказано о валианском, аэдирском, эльд-аэдирском, хилспике. Катль, энутаник, гланфатанский и гламфеллен там только упоминаются. Прочие языки— плод моей фантазии: они, судя по всему, есть (хотя бы язык королевства Рауатай), но не названы.

КЛАССЫ

ВАРВАР

Дикари. Сумасшедшие. Берсерки. В городских кругах слово "варвар" часто носит неуважительный характер, но в своих сельских общинах эти воины пользуются уважением за свирепость на поле боя. В некоторых культурах варвары играют особую, почти религиозную роль, но в большинстве своем недисциплинированность и бесстрашие варвара – просто принятая среди воинов манера поведения.

Способности:

См. *Книга Игрока, Варвар*.

ПЕВЧИЙ

Певчие есть во всех культурах Эоры. По мнению многих историков, певчие – наидревнейшие адепты магии. С помощью своих священных речитативов они приводят в движение коллективную память непокорных душ вокруг, принуждая их создавать магические явления в ходе своеобразной "реконструкции". В некоторых сообществах певчие образуют организованные группы писателей и исследователей, однако в большинстве регионов они – просто часть вековой традиции местного народа.

Способности:

См. *Книга Игрока, Бард*.

Заклинания Певчего

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)
Волшебная рука
Защита от оружия
Малая иллюзия
Меткий удар
Пляшущие огоньки
Починка
Свет
Сообщение
Фокусы

1 УРОВЕНЬ
Безмолвный образ
Волна грома
Дружба с животными
Лечащее слово
Лечение ран
Маскировка
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Обнаружение магии
Огонь фей
Опознание
Падение пёрышком
Понимание языков
Порча
Разговор с животными
Скороход

2 УРОВЕНЬ
Видение невидимого
Волшебные уста
Воображаемая сила
Глухота/слепота
Дребезги
Малое восстановление
Облако кинжалов
Открывание
Поиск животных или растений
Поиск предмета
Почтовое животное
Раскалённый металл
Тишина
Улучшение характеристики

3 УРОВЕНЬ
Гипнотический узор
Зловонное облако

Необнаружимость
Образ
Охранные руны
Подсматривание
Послание
Притворная смерть
Проклятие
Разговор с мёртвыми
Разговор с растениями
Рассеивание магии
Рост растений
Языки

4 УРОВЕНЬ

Мираж
Переносящая дверь
Поиск существа
Превращение
Призыв малого блайта
Свобода перемещения

5 УРОВЕНЬ
Вещий сон
Высшее восстановление
Знание легенд
Множественное лечение ран
Наблюдение
Обет
Оживление вещей
Призыв блайта
Притворство
Фальшивый двойник

6 УРОВЕНЬ
Заданная иллюзия
Истинное зрение
Поиск пути
Призыв Древнего
Стражи
Сотворение нежити

7 УРОВЕНЬ
Знак
Меч Морденкайнена
Проекция
Регенерация
Таинственный мираж
Узилище

8 УРОВЕНЬ
Находчивость
Преграда магии
Слово Силы: оглушение

9 УРОВЕНЬ
Истинное превращение
Предвидение
Слово Силы: исцеление
Слово Силы: смерть

ЖРЕЦ

Священники – это приверженцы культов божеств Эоры и адепты религиозной магии. Каждый священник посвящает себя службе определенным богам, и его сила проистекает из его личных верований. В отличие от большинства паладинов, священники в большей мере направляют усилия на философствования, просветительство и налаживание связей религиозных организаций с простым людом. Отношение к священнику в конкретном регионе зависит в основном от того, насколько его бог почитаем (или ненавидим) населением региона.

Способности:

См. *Книга Игрока, Клирик*.

Изменения:

Набор заклинаний домена «Знания» измените следующим образом:

1 опознание, понимание языков
3 видение невидимого, гадание
5 необнаружимость, разговор с мёртвыми
7 магический глаз, изготовление
9 знание легенд, наблюдение

Способность домена «Знания» «Божественный канал: чтение мыслей» замените следующей:

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ЧТЕНИЕ РУН
На 6 уровне вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы читать любые тексты и знаки, неважно, на каком языке они написаны и каким шифром зашифрованы. Сделайте проверку Мудрости против сложности 15. При успехе вы понимаете, о чём сообщает этот текст. Более того, вы видите подтекст (если он есть), и даже определить некоторые черты личности автора. По решению мастера, если это надпись была на магическом предмете, он считается опознанным.
В случае провала броска вы не можете вновь применить Чтение Рун на этом же тексте, пока не завершите продолжительный отдых.
В случае использования этого умения на большом тексте мастер может потребовать несколько использований Божественного Канала. Также Ваэль, бог тайн и секретов, может своей волей скрыть смысл некоторых текстов, сделав их в принципе недоступными для чтения. Однако это происходит очень редко, во-первых, во-вторых, при попытке прочитать такой текст вы сразу понимаете, что здесь имеет место божественное вмешательство. Если вы никогда прежде не пытались прочитать этот текст, то вы восстанавливаете один слот заклинаний либо получаете очко вдохновения (на ваш выбор).

Новые домены:

ДОМЕН ВОД
Домен воды связан с водой, туманом и луной, умиротворением и сном. Он всецело принадлежит Ондре, богине вод, меланхолии и потерь.

Заклинания домена вод

1	Туманное облако, Сотворение и уничтожение воды
3	Защита от яда, Лунный луч
5	Хождение по воде, Подводное дыхание
7	Власть над водами, ***Призыв малого блайта**** (только дождевой блайт)
9	Разрушительная волна, ***Призыв блайта**** (только дождевой блайт)

РОДСТВО С ВОДОЙ
На 1 уровне вы получаете преимущество на все броски, связанные с плаванием, а ваша скорость плавания равна скорости ходьбы. Также вы получаете заговор Леденящее прикосновение. Вы можете утолять жажду солёной морской водой так же хорошо, как и пресной.

КРОВЬ ЕСТЬ ВОДА
Кровь-- вода, а вода разве чувствует боль? Получая урон из любого источника, вы можете действием реакции уменьшить урон на 2к6. Таким образом урон можно снизить до 0, но не ниже. Это умение можно использовать количество раз в день, равное вашему модификаторы мудрости (минимум 1 раз). Потраченные использования восстанавливаются после короткого отдыха.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ВЫНОСЛИВОСТЬ МОРЯ
Вода-- источник жизни. Это понимание помогает вам восстанавливаться даже после тяжёлейших ранений. Начиная со 2-го уровня, когда вам необходимо кинуть кубик или несколько, чтобы узнать, скольких хитов вы восстановили, вы можете действием реакции применить это умение, чтобы использовать максимальное значение из возможных.

ВОЛНА
На 6 уровне, когда существо вашего размера или меньше наносит вам урон в ближнем бою, вы можете действием реакции оттолкнуть его на 10 футов.

БОЖЕСТВЕННАЯ ЭНЕРГИЯ
На 8 уровне вы получаете возможность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, если вы попали по цели, то можете нанести ей дополнительные к8 урона от силового поля. Этот урон возрастает до 2к8 на 14 уровне.

ЕДИНСТВО С ВОДОЙ
Начиная с 17 уровня вы не задыхаетесь, если оказываетесь под водой. Если более чем 50% вашего тела погружено в воду, вы исцеляете вдвое большее количество здоровья.

ДОМЕН ОГНЯ
Силы домена огня связаны с пламенем и жаром. Воинственная и мстительная Магран владеет этим доменом, а также её покорный союзник (злые языки скажут- слуга) Абидон.

1	Адское возмездие, Палящая кара
3	Горящий клинок, Палящий луч
5	Огненный шар, Раскалённый металл

7	Огненный щит, ***Призыв малого блайта**** (только огненный блайт)
9	Небесный огонь, ***Призыв блайта**** (только огненный блайт)

РОДСТВО С ОГНЁМ
Вы получаете заговор Сотворение Пламени. Ваш священный символ по вашей команде может воспламеняться аналогично тому, как воспламеняются предметы, на которые наложили заклинание Вечный Огонь, и гаснуть-- опять же, по вашей команде.

ПЛАМЕННАЯ ЗАЩИТА
Когда существо наносит вам урон в ближнем бою, вы действием реакции можете опалить его жаром. Оно должно сделать проверку Телосложения и в случае неудачи получит 1к6 урона огнём, дополнительные 1к6, если вооружено металлическим оружием и ещё 1к6, если в металлическом доспехе. В случае успешного броска урон уменьшается вдвое.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СЕРДЦЕ ПЛАМЕНИ
Начиная со 2-го уровня вы можете использовать Божественный канал для увеличения урона: если вы наносите цели урон огнём или из огнестрельного оружие, то используйте максимальное значение из возможных.

КОЖА САЛАМАНДРЫ
На 6-м уровне вы получаете сопротивление к урону от огня и огнестрельного оружия.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР
На 8-м уровне, если вы наносите цели урон огнём, то можете добавить дополнительные 1к8 урона от огня. Этот бонусный урон возрастает до 2к8 на 14 уровне.

ДУША ПЛАМЕНИ
На 17-м уровне вы прекращаете получать урон от огня; он не обжигает вас, а лечит. Если вы получаете урон от огня, то можете излечить столько урона, сколько получили. Сопротивление огню, полученное на 6-м уровне, в этом случае не работает.

Боги Эоры, их мировоззрение и домены

Примечание: *домен «Смерть» описан в Книге Мастера, а не в Книге Игрока.*

Берас

Истинно нейтральный

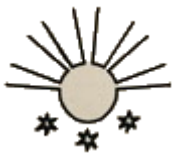
Домены: Смерть, Жизнь.
Сфера: Циклы, двери, порталы, смертность, смерть, неизбежность
Союзники: Римгард (возможно)
Противники: Нет
Символы: Замочная скважина, череп без нижней челюсти, или просто череп в дверном проходе или замочной скважине
Иные имена: Единый в двух лицах, Сирано (Вайлия); Беунен и Анкеу, Анкеу и Беунен (Эйр-Гланфат).

Берас на аэдирском, Сирано на вайлианском – это бог циклов, бог врат, бог самих жизни и смерти. Люди обычно ставят или вырезают фигурку Бераса в дверных проходах, окнах и прочих «порталах» из одного места в другое. У культа Бераса относительно немного священнослужителей – отчасти из-за того, что он нечасто с ними общается. Однако у него очень, очень много просителей и случайных последователей.

- В Эйр-Гланфате Бераса зовут Беунен и Анкеу, Анкеу и Беунен (*Жизнь в Смерти, Смерть в Жизни*). Да, для них это два божества, которые изображаются как скелетообразные женщина и мужчина, стоящие по обеим сторонам прохода (подобную конутрукцию можно увидеть в энгвитанских руинах). Возможно, так представляли это божество энгвитанцы.
- Некоторые сосуды, которые сохраняют память и личность (вроде вампиров и драугров), становятся воинами Бераса. Они уничтожают и пожирают, утоляя голод, тех людей, на кого им указывают посланные божеством видения или члены церкви Бераса. Обычно целями сосудов становятся аниманты и нежить.

Воплощения:

- *Бледный Рыцарь*— Воплощение Бераса. Это воительница с чёрными волосами, чёрными глазами и белой кожей, в чёрных доспехах. По легендам, она может преградить дорогу воину и потребовать невероятную плату за проход, объяснив это тем, что он «слишком долго ходит по дорогам её господина». Какое бы решение не принял воин—сражаться, сдаться или бежать— итог будет один: он умрёт.
- *Привратник*— Ещё одно воплощение Бераса. Очень худой мужчина, человек или гном, иногда—просто скелет. Редко говорит, но если говорит, то едва слышным шёпотом. Открывает дверь в посмертие. Нередко появляется рядом с Бледным Рыцарем, провожая её жертв на тот свет.



Эотас

Законно добрый

Домены: Жизнь, Свет.
Сфера: Свет, рассвет, рождение, весна, перерождение, искупление
Союзники: Хайлия, Воедика
Противники: Магран
Символы: Рассветное солнце, от которого расходятся лучи; солнце среди звёзд
Другие имена: Дитя света, Денницы, Гхаун

Эотас – это аэдирское имя бога света, искупления и перерождения. Поклонение Эотасу все еще распространено в Аэдирской империи и Редсерасе, хотя эта вера запрещена законом в большинстве городов Дирвуда после событий Войны Святого, в ходе которых Святой Вайдвен, предположительно ставший земной оболочкой для Эотаса, попытался вторгнуться в Дирвуд и был уничтожен у ворот Цитадели Халгот. Об Эотасе с тех пор никто не слышал. По мнению большинства он мертв.

- Эотас знаменит (в некотором роде, печально знаменит) тем, что воплотился в фермера Вайдавена из Редсераса и поднял мятеж против правителя Редсераса— наместника Аэдира. Мятеж был успешными, Редсерас стал независимым, а Вайдавена короновали под титулом Святого Короля. Вскоре, однако, Святой Король начал ужасные репрессии против всех приверженцев иной веры. Множество людей бежало из Редсераса в Дирвуд. Чтобы покарать их там, Вайдавен пошёл войной на Дирвуд— так началась Война Святого.

- Во время обороны столицы Дирвуда, Бухты Непокорности, двенадцать дирвудцев пожертвовали собой— они удерживали Вайдавена на мосту, под которым была заложена бомба. Бомба была создана при помощи Магран и её священников, и её взрыв уничтожил всех, кто был на мосту. В том числе и Вайдавена. Эотас с тех пор тоже прекратил появляться (хоть его священники и не потеряли силы).
- Редсерацы считают, что Эотас не умер, а за мгновение до взрыва перенёсся, и перенёс Вайдавена, в мир богов. Однако это не объясняет то, почему он прекратил появляться в мире живых.
- Став воплощением Эотаса, Вайдавен изменился. От его тела исходило сияние; постепенно его лицо исчезло, уступив место сгустку света. В бою он всегда шёл впереди войска и мог сжигать врагов одним только взглядом.
- После Войны Святого поклонение Эотасу запрещено в Дирвуде, а многие священники и верующие были изгнаны или казнены, иногда народом, без суда и следствия.
- В Дирвуде действует тайное общество Ночная Ярмарка: эти приверженцы Эотаса борются с различными тёмными угрозами, которые только найдут в Дирвуде, надеясь своим героизмом восстановить пошатнувшийся авторитет своей веры. Особо радикальные, однако, считают, что предназначение ночной Ярмарки должно измениться— они должны отомстить Дирвуду за то, что тот сделал с Эотасом.
- В Редсерасе верующие во время служб используют так называемые молитвенные браслеты. Это цепочка-браслет с тремя бляхами, на каждой из которых написано одно слово: «Надежда», «Вера», «Бдительность». Молясь, верующий должен держать бляшки между пальцами. Нередко священный символ священников— именно молитвенный браслет.

Воплошения:

- *Денницы*— мужчина и две женщины, олицетворяют три ярчайшие звезды на небе, которые после восхода солнца гаснут последними. Денницы рассказывают о событиях, которые произойдут, либо оглашают волю Эотаса, либо просто дают советы смертным. Именно в облике Денниц Эотас явился к Вайдавену. После уничтожения Вайдавена Денниц никто не видел.
- *Гхаун*— фермер с фонарём в одной руке и серпом в другой. Он несёт смерть, но не холодную и безжалостную, как Римгард и Берас, а достойную и тихую. Серпом отсекает жизнь, а фонарём освещает душе путь к перерождению. Гхаун, в отличие от Бераса, приходит к тем, кто принял смерть и готов шагнуть За Грань. Есть у Гхауна, однако, и более устрашающий аспект: его серп несёт смерть к тем, кто нарушает равновесие (в понимании Эотаса). Этот аспект любим вигилантами и (был любим) Дирвудцами. Как и Денницы, Гхаун не появлялся после уничтожения Вайдавена.

Что стало с Эотасом?

Игра (пока) не даёт точного ответа на этот вопрос. А это значит, что вы можете построить на этом интереснейшую компанию! Вот вам несколько вариантов:

- *Эотас уничтожен. Его сущность разнесло в пыль.*
- *Эотас остался жив, но разочаровался в мире смертных и больше не хочет появляться в нём.*
- *Сущность Эотаса ослабела настолько, что он попал в плен к Магран. Магран же скрывает его от всех людей и богов, чтобы использовать в каких-то своих целях.*
- *Сущность Эотаса ослабела настолько, что отправилась в Колесо, как обычная человеческая душа, и сейчас она воплотилась в каком-то человеке.*

- *Сущность Эотаса была сильна повреждена, он вынужден скрываться ото всех прочих богов и пытается искусственно усилить себя (как Абидон когда-то).*

Магран

Истинно Нейтральная

Домены: Война, Огонь.
Другие имена: нет
Сферы: Война, огонь, поглощение, превращение, очищение, испытания
Союзники: Абидон, Галавейн
Противники: Хайлея, Эотас
Символ: Сгусток пламени, горящая бомба

Магран – богиня войны и огня. Ее культ – самый популярный в Дирвуде. Магран поклоняются рядовые солдаты, офицеры, тактики и стратеги всех мастей. Кроме того, в рядах ее почитателей те, кто создает снаряжение для боя, особенно все, что куется – оружие и доспехи. С точки зрения ее жрецов битва и война – неотъемлемые для человека занятия, к которым следует стремиться с максимальным упорством. Потому она – не столько богиня жажды боя или чествования побед, сколько покровительница отточенных военных навыков и строгой дисциплины.

- Именно Магран участвовала в создании бомбы Молот Бога, которая уничтожила Вайдавена. Жрецы Магран, создававшие бомбу, вложили в неё часть своих душ. После взрыва бомбы они вскоре умерли. Все, кроме одного...
- По всему миру символ Магран— сгусток пламени. Однако в Дирвуде после Войны Святого в качестве символа начали использовать пылающую бомбу.
- Магран покровительствует не только войнам, но и всем испытаниям и соревнованиям вообще. Нет, она не считает, что человек должен постоянно подвергать себя испытаниям; но, столкнувшись с испытанием, он не должен пытаться избежать его, он должен пройти его с честью.
- Говорят, Магран помогла Абидону восстановить его тело, и с тех пор он находится под покровительством Магран.

Скейн

Хаотично Злой

Домены: Война, Обман.
Другие имена: Тихий Раб, Раб Королевы, Заговорщик, Чучело
Сферы: Непокорность, скрытая ненависть, заговоры, недовольство, зависть, кровавый бунт
Союзники: Воедика (возможно)
Противники: Абидон
Символ: У Скейна нет официальных церквей и жрецов, ему поклоняются втайне. Символом Скейна служит фигурка человека из простого материала, из глины, например, глаза которой сделаны из чёрных камней. Скейна также символизирует полуразложившийся труп животного (или небольшого гуманоида) с глазами, заменёнными на чёрные камни.

Скейн, также именуемый Безмолвным Рабом, – это бог скрытой ненависти, обиды и жестокого восстания. Как правило, его изображают в виде небольшого лысого мужчины с

отрезанным носом и ушами, покрытого шрамами от плети. На вид он покорен, взгляд его потуплен. При этом его глаза сверкают черной тихой ненавистью, а кулаки стиснуты. Известно также, что тем его последователям, которые были достаточно отчаянны для проведения определенного ужасного ритуала, он являлся в кошмарной инкарнации по имени Чучело. В Дирвуде последователи Скейна часто работают и в пыточных, и в качестве палачей: унижение высокопоставленных пленников доставляет им истинное удовольствие.

- Скейну молятся заговорщики всех мастей, надеясь также, что он замолвит за них словечко за Воедикой, и та сочтёт их бунт праведным. Однако Скейн не прощает ошибок и может легко покинуть тех, кому покровительствует, если сочтёт их опрометчивыми.
- Скейн часто изображён покорно следующим за Воедикой. Что связывает эти два божества— загадка. Одни богословы считают, что Скейну по душе Воедика, ибо она свергнута и плетёт заговоры против прочих богов. Другие— что Воедика отобрала сферу, связанную с местью, у Скейна, и тот хочет её вернуть. Третьи— что Скейн хочет уничтожить Воедику как олицетворение власти, и просто ждёт подходящего момента.
- Поклонение Скейну запрещено почти во всех странах. По понятным причинам. Однако почти везде есть его тайные культы.
- В Вайлианских Республиках используют очень, очень сильно облагороженную во всех отношениях версию Скейна, которую называют Тихим Рабом. Низшие классы там от души презирают это божество— фальшивую копию настоящего Скейна.
- Скейн мог бы стать любимым богом Дирвудцев, если бы не одно но— он не любит (в отличие от дирвудцев) открытые конфликты и не желает принимать в них участие.
- Из всех божеств Скейн больше всего ненавидит Абидона за его покорность.

Воплощение:

- **Чучело**— Скейн входит в тело человека, подвергнутого страшному ритуалу. Ритуал этот проводят те, кто хочет поднять мятеж. Сначала жертву— непременно добровольную!— жестоко избивают бичом, потом отрезают ей уши, нос и все половые признаки, потом выкалывают глаза и заменяют их чёрными камнями. Тогда Скейн входит в тело жертвы, превращая её в Чучело, безумно сильное и не чувствующее боли существо. Чучело становится предводителем разъярённой толпы, которая обрушивает своё гнев на цель мятежа. Когда угнетатель— а заодно его семья и слуги— убиты, обычно самой жестокой манере, которая только возможна, чучело падает мёртвым.

Ваэль

Хаотично Нейтральный

Домены: Знание, Обман.

Другие имена: Скрытый, Безглазый Лик, Сотни Видений, Видящий и Невидимый,
Сфера: Видения, сны, откровения, иллюзии, секреты, загадки, шифры, символы, внимательность
Союзники: Неизвестно
Противники: Неизвестно
Символ: Стилизованные изображения глаз, одно или несколько, иногда множество глаз

Ваэль – божество снов, секретов, тайн и откровений. Познать его не могут даже другие боги. Ваэль не имеет ни определенного пола, ни внятной внешности. Его символ – глаз.

При этом и внешний вид глаза, и даже количество глаз часто разнятся. Люди в молитвах просят Ваэля и защитить собственные секреты, и раскрыть лежащие перед ними тайны. Последователи Ваэля славятся странными и необычными привычками, которые они практикуют как для благих целей, так и без каких-либо определенных целей.

- Мистическая Рука— секта среди священников Ваэля, в которую входит элита его жречества. Они занимаются тем, что собирают, расшифровывают и хранят в тайне различные мистические знания.

Воплощение:

- *Сокрытый*— Бесполый гуманоид неопределённого возраста и расы, без глаз на лице, но окружённый облаком плавающих в воздухе глаз. Глаза эти самые разные— человеческие, звериные, нарисованные, глаза монстров и так далее. Разговаривает Сокрытый на сотне языков сразу, старых, новых и вообще не существующих.
- Говорят, однако, что Ваель принимает самые разные формы, просто о том, какие они, никто не знает.

Ондра

Истинно Нейтральная

Домены: Воды, Обман.
Сфера: Океаны, моря, забытые места и вещи, потери, скорбь, приливы и отливы, беспощадность
Союзники: Нет
Противники: Нет
Символы: Гребень волны, вздымающийся над полумесяцем
Иные имена: Леди Плача, Солёная Девка (грубое, презрительное), Пучина

Богиня океанов, забытых вещей, утраты, упорства и скорби. Говорят, она однажды влюбилась в луну и пыталась притянуть ее к себе, что привело к катастрофическим последствиям. Однако она до сих пор пытается дотянуться до отвергшей её луны волнами (что становится причиной бурь, приливов и отливов).
По поверью, чтобы о чем-то забыть, нужно принести в храм Ондры соответствующий символ, а ее жрецы бросят этот дар в море.

- Дарители— Священники Ондры или простые служители храма, которые собирают у людей вещи, от которых те хотели бы избавиться— а заодно от воспоминаний и прошлого, связанного с ними— и отдают их Ондре (бросают в море или в глубокое озеро, или в специальный храмовый колодец). Не пользуются большим доверием населения, поскольку некоторые из них оставляют отданные вещи себе или используют как компромат на владельцев.
- Ондра способна помочь тем, кто желает что-то забыть, более прямо. Достаточно окунуться в благословлённый ей колодец забвения, чтобы выйти из него, уже не помня, что хотел забыть. Есть и более жестокий вариант, для тех, у кого плохих воспоминаний слишком много: они уходят в казематы Ондры, где богиня медленно, день за днём, разрушает их память и заодно личность. Заканчивается это смертью, обычно через утопление. Тем не менее, подобные вещи можно найти только в самых крупных и самых святых святилищах богини.
- Безглазые — таинственные исполины, слуги Ондры, которые, по легендам, способны уничтожить тех, кто знает тайны, которые богиня желала бы скрыть.

«Как безглазые забрали»-- так говорят про что-то, что напрочь забыл. Безглазые встречаются в редких страшилках и легендах, и неизвестно, существуют ли они вообще... Хотя, возможно, те, кто встречается с ними, просто не переживает эти встречи, верно?

Воплощения:

- *Волосы Ондры*— Колонны воды, которые поднимаются из океана. Хоть Ондра и избегает принимать человеческую форму, вода этих колонн способна двигаться, манипулировать предметами, или атаковать. Ондра никогда не разговаривает.

Ондра никогда не разговаривает?...

Тем не менее, все, кто играл в «Белый Переход», дополнение к игре «Столпы вечности», прекрасно помнят, как мы ГОВОРИМ с Ондрой. Однако это можно списать на то, что там создалась исключительная ситуация, что даже вечно молчавшая богиня решила подать голос.

Хайлия

Хаотично добрая

Домены: Знание, Жизнь.
Другие имена: Небесная Матери, Королева Птиц
Сферы: Небо, птицы, материнство, созидание, языки, песни, изобретения, искусства
Союзники: Эотас
Противники: Магран (с недавних пор)
Символы: Небесно-голубое птичье яйцо, Пучок разноцветных перьев

Богиня небес, материнства, творчества, птиц, песни, изобретений, языка и искусств. Насколько известно, она не воплощается в какой-либо определенной физической форме, но, как считается, присутствует во всех птицах.

- Хайлия покровительствует не только птицым, но и всем летающим созданиям вообще. В том числе— надо полагать— и драконам.
- Жрецы Хайлии иногда совершают экспедиции в дикую местность, чтобы изучить повадки птиц, и, может быть, открыть новые виды. Таким образом они воздают должное богине.
- Царство Хайлии описывается как прекрасное место, полное птиц, света, ярких красок и музыки. Сама Хайлия облачена в мантию из птичьих перьев.
- Души матерей, умерших при родах, Хайлия забирает в своё царство, где они воплощаются в виде птиц. Дети, чьи матери умерли, рожая их, находятся под защитой Хайлии всю жизнь.
- Церкви Хайлии— солнечные и красивые здания, с виражами, а иногда и стеклянным потолком. Окрестные птицы— желанные гости в таких храмах. (*Я даже не хочу знать, как они отмывают с витражей помёт... – прим. Nalia*) Часто они служат ещё и художественными салонами или кружками писателей.
- Помимо официальных священников, у Хайлии много неофициальных жрецов. Это деревенские повитухи и врачи. У них нет храмов как таковых, но в знак того, что они служат богине и делают всё с её благословления, они носят амулеты с разноцветными перьями.
- Эотас был другом Хайлии, ведь оба божество были связаны с рождением и началом новой жизни. Смерть Вайдавена стала большим горем для Хайлии. Многие поэты-прихожане Хайлии сочиняли гимны и оды на смерть Святого

Вайдавена. Жрецы Хайлии приняли в своё число многих жрецов Эотаса, чтобы спасти их от преследований со стороны жречества Магран.

- Люди искусства держат у себя дома птиц, надеясь, что богиня ниспошлёт им вдохновение. Дикие орланы, однако, смотрят на вдохновение иначе: они предпочитают ловить и есть птиц, считая, что таким образом «отбирают» вдохновение у богини. По этой причине среди диких орланов нет жрецов Хайлии, а роды женщин этой расы проходят очень тяжело.

Воплощения:

- *Птицы*— Хайлия никогда не принимает форму человека, однако воплощается (и наблюдает мир смертных их глазами) во всех птицах. Чем больше птиц в каком-либо месте, тем больше Хайлия любит его.
- *Стоны роженицы*— Ещё одно воплощение Хайлии, даже менее материальное, чем предыдущие. Крики каждой рожающей женщины— это Хайлия.

Римрганд

Хаотично злой

Домены: Буря, Смерть.
Сферы: Холод, зима, голод, энтропия, природные катаклизмы, неудачи, крушение наций и империй
Союзники: Нет
Противники: Нет
Символ: Рогатый череп тура
Другие имена: Зимний Зверь

Бог энтропии, холода, зимы, неудачи, чумы и природных катаклизмов. Является в образе гигантского, но тощего тура-альбиноса, который продвигается сквозь сильную снежную метель, а за его медленной размеренной поступью следуют смерть и распад.

- Одно из самых древних божеств. Его изображения (или божества, очень похожего на него) находят даже в руинах Эйр-Гланфата.
- Некоторые считают, что времена года меняются благодаря Римгарду: совершая путь с юга на север, он ведёт за собой снег и зиму. А затем он возвращается на юг и уводит зиму с собой. Однако открытие северного полюса холода (помимо южного полюса) заставляет усомниться в этой теории, или же предположить, что у Римгарда есть несколько воплощений.
- Видеть Римгарда, особенно во сне— предвестие огромных неудач и катастроф. Череп тура—символ обречённости.
- И Берат, и Римгард связаны со смертью, но Берат связан с перерождением, тогда как Римгард— с окончательной смертью. Некоторые богословы полагают, что Римгард был бы не прочь уничтожить Колесо, чтобы души умерших уничтожались навсегда.
- Некоторые радикальные последовали Римгарда считают реинкарнацию (свою собственную в особенности) проклятием, и желают умереть навсегда.

Воплощение:

- *Зимний Зверь*— огромный, но истощённый тур-альбинос, окружённый облаком снега и холода. Он движется медленно и мерно, не останавливаясь, иногда издавая громкое, тягучее блеяние. Там, где ступает его копыто, всё живое умирает. Говорят, даже боги убираются с его дороги. В мехе тура прячутся призрачные

фигуры: это души тех, кто оказался на пути Римгарда и умер. Они прокляты вечно пытаться спрятаться в шерсти Римгарда от невыносимого холода. Есть легенды о героях, которые пытались спасти от подобной участи души своих возлюбленных, однако они редко оканчиваются хорошо.

Воедика

Законно нейтральная

Домены: Знание, Война
Сферы: Закон, правосудие, клятвы и обещания, (законное) правление, иерархия, память, месть
Союзники: Скейн (хоть природа их союза загадочна)
Противники: Все остальные (Воедика считает, что они узурпировали её трон)
Символы: Разломанный трон, обгоревшая книга в кожаном переплёте
Другие имена: Изгнанная королева, Обожжённая королева, Бывшая королева, Связывающая клятвой, Душительница

Богиня справедливости, закона, клятв, обещаний, государственного правления, мести, памяти и иерархий. Изображается в виде старой аристократки со сломанной короной на голове. Говорят, что когда-то она правила остальными богами, но была свергнута.

- Как и почему была свержена Воедика, неизвестно, но большую роль в этом сыграла Магран. Воедика ненавидит Магран за это больше остальных.
- Священники Воедики служат юристами и судьями в городах и больших поселениях, самые могучие— советники аристократов. Обычно ей поклоняются власть имущие, однако среди паствы Воедики есть и те, кто просто разделяет её идеалы и желает вернуть славное прошлое.
- В устах последователей этой богини нередко звучат слова «Когда Воедика вернёт трон»-- тогда, по их мнению, в мире воцарится утопия и идеальный порядок.
- Несмотря на то, что обычно, чиня правосудие, священники Воедики опираются на законные власти, у них есть и свои палачи. Орден паладинов Стальная Гаррота служит интересам церкви Воедики, карая тех, кто нарушает контракты и порядок (особенно контракты с церковью).
- Воедике люди также молятся, чтобы вспомнить, что забыли. Потому что память у богини идеальная: она никогда не забывает причинённого зла.
- Утверждают, что от руки воплощения Воедики, Душительницы, погибло несколько Дирвудских узурпаторов. Возможно, однако, на неё просто свалили вину, не пожелав искать убийц.
- Свинцовый Ключ— известное в узких кругах тайное общество, которое претворяет в жизнь волю Воедики и пытается вернуть ей трон. В частности, оно борется с анимансией в любых её проявлениях. В средствах Свинцовый Ключ не стесняется.

Воплощение:

- *Душительница*— морщинистая женщина, на плечах которой роскошная, но рваная накидка. Появляется в заброшенных местах и на пустых дорогах, чтобы убить тех, кто нарушил клятву. Воплощение богини нечеловечески сильное и быстрое, и несёт правосудие она с радостным оскалом на лице. Когда цель особенно сильна, за ней охотится несколько Душительниц. Впрочем, чего ещё ожидать от богини?

Абидон

Законно нейтральный

Домены: Знание, Огонь
Другие имена: Железная Рука, Кузнец Магран, Голем
Сфера: Промышленность, машины, големы, кузнецы, умелые торговцы, сила, металлы и шахтёры, ученичество, надежда, усердие
Союзники: Магран
Противники: Скейн
Символы: Шестерёнка, над которой находится молот

Бог големов, механизмов, техники, трудолюбия, надежды и стремлений. Наиболее любим рабочим классом. Говорят, когда-то "Голем" мог принимать человеческий вид, как и большинство богов, но его каким-то образом убили, и после этого он возродил себя в оболочке огромного голема. О его смерти ходят разные истории, но ни одна из них не считается абсолютно достоверной.

- Богом ремёсел он стал именно после своей смерти (когда стал союзником, по сути дела-- слугой Магран). Чему он покровительствовал до этого— покрыто мраком тайны, как и сами обстоятельства его смерти. Говорят, его убил кто-то из других богов...
- Основная разница между Абидоном и Хайлией—то, что Халия покровительствует вдохновению и открытиям, а Абидон— упорному кропотливому труду.

Что случилось с Абидоном?

Все, кто проходил «Белый Проход», обе части, знают, что— или, точнее, кто— уничтожил Абидона. Это была Ондра. Абидон был божеством не только труда, но и сохранения знаний, и, таким образом, был противоположностью Ондры, богини забвения. Камнем преткновения стала некая тайна, касающаяся энгвитанцев. Ондра желала навеки предать её забвению и уничтожить всех, кто её знает, ибо тайна была слишком опасна. Абидон, напротив, считал, что любые знания должны сохраняться. Остальные боги заняли нейтральную позицию— и Ондра обрушила на Абидона малый спутник планеты, Йонни Братр. Он почти уничтожил божество, и возрождён Абидон был уже иным, не помнящим своего истинного предназначения. Он забыл о том, что был богом-хранителем знаний, и стал простым покровителем трудолюбия. Огромное войско божественных конструктов, принадлежавших Абидону— Безглазых— Ондра взяла под своё покоровительство. Эти жуткие гиганты с тех пор нередко уничтожали тех, кто узнавал тайны, которые Ондра предпочла бы сохранить. Батарея Дургана, знаменитая гномья мастерская, пала именно от их рук.

Галавэйн

Законно злой

Домены: Природа, Буря
Сферы: Погоня, открытия, упорство, охота, убийцы, хищники, дикая местность

Союзники: В отличие от остальных богов, Галавейн признаёт право Воедики на главенство, хоть открыто её командам не подчиняется. У него сложные, но большей частью дружеские отношения с Магран— оба бога уважают поединки и испытания.
Противники: Нет
Символы: Голова пса, сделанная из кости или зуба
Другие имена: Бог ищущих, Умная гончая, Владыка охоты, Отец монстров, Перевёртыш.

Бог охоты, убийц, погони, диких земель и хищников. Говорят, что иногда он принимает облик одетого в шкуры охотника или крупного гончего пса. Галавэйн одобряет убийство слабых и выживание сильнейших.

- Ошибочно полагать, что Галавэйн ценит только грубую силу. Ум, хитрость и подлость, которые дают возможность жертве нанести удар хищнику и выйти с победой, вызывают у него восхищение.
- Звери, которые помогают человеку на охоте— соколы, псы и так далее— священны с точки зрения Галавэйна. Те, кто причиняет боль таким животным, могут познать гнев бога: он обратит их в дичь и оставит на милость животных, которых те унижали.
- По легендам, в те времена, когда Воедика правила богами, Галавэйн был её личным убийцей, уничтожавший смертных или даже целые города, которые та считала заслуживающими смерти. Всё указывает на то, что если Воедика вернёт себе трон, Галавэйн снова займёт это место. А пока убийцы считают его своим покровителем.
- Галавэйн имеет огромное значение в культуре Эйр-Гланфата. Вождь клана, анамфата или анаменфата (титул мужчину и женщины соответственно), не может стать таковым, если его право на лидерство не подтвердит Владыка Охоты. Когда вождь умирает, его тело относят в лес. Если Галавэйн считает, что вождь исполнил свой долг достойно, то его тело остаётся нетронутым, а душа присоединятся к стае Галавэйна. В противном случае стая Галавэйна рвёт тело на куски, оставляя душу саму искать путь в посмертие. Имя такого анамфата стирается изо всех хроник и предаётся забвению.
- В других диких землях есть похожие обычаи: охотники и исследователи, чувствую приближение смертного часа, уходят в лес, чтобы отдать свою душу Галавэйну. Их тела остаются нетронутыми дикими зверьми.
- Самым достойным Галавэйн не просто позволяет при соединиться к своей стае в качестве зверей— он делает их родоначальниками нового вида чудовищ и возвращает на землю. Особенности этого вида отражают особенности души, из которой он был сотворён.

Воплощения:

- *Волк* или *собака*
- *Перевёртыш*— смуглый мужчина со спутанными волосами и бородой и звериными чертами (острые мохнатые уши, как у орлана, острые зубы, как у хищника, и т.д.). Его всегда сопровождает большая стая хищников.

Заклинания Жреца

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)
Починка
Свет
Священное пламя
Сопротивление
Указание
Уход за умирающим
Чудотворство

1 УРОВЕНЬ
Благословение
Защита от добра и зла
Лечащее слово
Лечение ран
Нанесение ран
Направленный снаряд
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение добра и зла
Обнаружение магии
Очищение пищи и питья
Порча
Сотворение или уничтожение воды
Убежище
Щит веры

2 УРОВЕНЬ
Божественное оружие
Вечный огонь
Гадание
Глухота/слепота
Защита от яда
Малое восстановление
Молебен лечения
Нетленные останки
Область истины
Охраняющая связь
Подмога
Поиск ловушек
Поиск предмета
Тишина
Улучшение характеристики

3 УРОВЕНЬ
Возрождение
Восставший труп
Дневной свет
Духовные стражи
Защита от энергии
Магический круг
Маяк надежды
Множественное лечащее слово
Охранные руны
Подсматривание
Послание
Притворная смерть
Проклятие
Рассеивание магии
Слияние с камнем
Снятие проклятья
Хождение по воде
Языки

4 УРОВЕНЬ
Власть над водами
Защита от смерти
Изменение формы камня
Поиск существа
Предсказание
Свобода перемещения
Страж веры

5 УРОВЕНЬ
Высшее восстановление
Заражение
Знание легенд
Множественное лечение ран
Наблюдение
Нашествие насекомых
Небесный огонь
Обет
Общение
Рассеивание добра и зла
Святилище

6 УРОВЕНЬ
Истинное зрение
Поиск пути
Полное исцеление
Поражение
Сотворение нежити
Стена клинков

7 УРОВЕНЬ
Божественное слово
Запретная зона
Знак
Огненная буря
Регенерация

8 УРОВЕНЬ
Аура святости
Власть над погодой
Землетрясение
Преграда магии

9 УРОВЕНЬ
Множественное полное исцеление

Друид

Будучи по натуре анимистами, друиды имеют доступ к духовной силе, протекающей в простых формах жизни Эоры – в растениях, в животных и даже в живом камне. Друиды не всегда религиозны, но все они благоговеют перед природой и питают живой интерес к изучению ее тайн. В большинстве культур друиды считаются первобытными магами, но среди гланфатанцев, нааситаки и во многих сельских культурах они могут обладать властью и влиянием.

Способности:

См. *Книга Игрока, Друид*.

Изменения:

- Вместо умения *Дикий облик* вы получаете умение *Трансформация духа*.

Трансформация духа. Вы можете выпускать внутреннего зверя, трансформируя свою душу, а заодно тело. Вы превращаетесь в гибрида человека и животного, который, хоть и стоит на задних лапах, имеет звериную морду, звериный когти, копыта (если есть), и звериную силу. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха. В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.
Выберите одно животное с показателем опасности не больше 1, без скорости плавания или полёта.
Когда вы превращены, действуют следующие правила:

- Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.
- Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя; если ваши хиты выше, вы оставляете их. Когда вы вернётесь нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. Если этот урон не довёл хиты персонажа до 0, он не теряет сознание.
- Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены видом зверя. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания призыв молнии.
- Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик.

Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
- Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

- Если вы выбираете Круг Луны, то умение *Боевой дикий облик* заменяется умением *Боевая трансформация духа*, умение *Облики Круга*— умением *Новая Трансформация*, умение *Стихийный Дикий Облик*— умением *Стихийная Атака.*

Боевая трансформация духа. Выбрав этот круг на 2 уровне, вы получаете способность применять трансформацию духа бонусным действием вместо обычного. Кроме того, в трансформированном облике вы можете бонусным действием потратить ячейку заклинания, чтобы восстановить 1к8 хитов за каждый уровень потраченной ячейки.
***Новая трансформация*.** Вы не ограничены превращением в одно животное. Начиная со 2 уровня, вы выбираете ещё одно животное, в которое можете превращаться, и на этот раз оно может обладать скоростью плавания или полёта. На уровне вы можете выбрать ещё одного зверя для превращения, с показателем опасности вплоть до уровня друида, поделённого на 3 (округляя в меньшую сторону).
Стихийный дикий облик. С 10 уровня вы можете одновременно потратить два применения трансформации духа, чтобы зверь, в которого вы превращаетесь, был окружён аурой, смешанной из кусочков душ и стихийной энергии— блайтом. Вы получаете особенности в зависимости от типа блайта:
- ***Огненный блайт.*** Вы получаете иммунитет к урону от огня. Всякий, кто атаковал вас в ближнем бою, если он находился не далее 5 фунтов от вас, получает 1к6 урона огнём. Ваши атаки наносят дополнительные 1к6 огненного урона.
- ***Дождевой блайт.*** Вы получаете сопротивление к физическому урону и урону от огня. Ваши атаки наносят дополнительные 1к6 дробящего урона. Вы получаете скорость плавания, равную скорости ходьбы, и способность дышать под водой.
- ***Морозный блайт.*** Вы получаете иммунитет к урону от льда. Всякий, кто атаковал вас в ближнем бою, если он находился не далее 5 фунтов от вас, получает 1к6 урона льдом. Ваши атаки наносят дополнительные 1к6 ледяного урона.
- ***Ветряной блайт.*** Вы получаете иммунитет к урону от электричества. Всякий, кто атаковал вас в ближнем бою, если он находился не далее 5 фунтов от вас, получает 1к6 урона от электричества. Ваши атаки наносят дополнительные 1к6 урона от электричества. Урон от падений сокращается вдвое.
- ***Земляной блайт.*** Вы получаете сопротивление физическому урону. Всякий, кто атаковал вас в ближнем бою, если он находился не далее 5 фунтов от вас, получает 1к6 дробящего урона. Ваши атаки наносят дополнительные 1к6 дробящего урона. Вы получаете способность переместиться на 15 футов в любом направлении, нырнув под землю и вынырнув с другой стороны. Это работает только если у вас под ногами естественная земля, а не, скажем, каменный пол.

Заклинания друида

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)
Дубинка
Искусство друидов
Починка
Сопротивление
Сотворение пламени
Терновый кнут
Указание
Ядовитые брызги

1 УРОВЕНЬ
Волна грома
Дружба с животными
Лечащее слово
Лечение ран
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение магии
Огонь фей
Опутывание
Очищение пищи и питья
Прыжок
Разговор с животными
Скороход
Сотворение или уничтожение воды
Туманное облако
Чудо-ягоды

2 УРОВЕНЬ
Бесследное передвижение
Горящий клинок
Дубовая кора
Животные чувства
Защита от яда
Лунный луч
Малое восстановление
Поиск животных или растений
Поиск ловушек
Поиск предмета
Порыв ветра
Почтовое животное
Пылающий шар
Раскалённый металл
Тёмное зрение
Улучшение характеристики
Шипы

3 УРОВЕНЬ
Дневной свет
Защита от энергии
Метель
Подводное дыхание
Призыв молнии
Притворная смерть
Разговор с растениями
Рассеивание магии
Рост растений
Слияние с камнем
Стена ветров
Хождение по воде

4 УРОВЕНЬ
Власть над водами
Гигантское насекомое
Град
Изменение формы камня
Каменная кожа
Мираж
Огненная стена
Подчинение зверя
Поиск существа
Превращение
Призыв малого блайта
Призыв слизи
Свобода перемещения
Усыхание
Цепкая лоза

5 УРОВЕНЬ
Высшее восстановление
Древесный путь
Заражение
Каменная стена
Множественное лечение ран
Наблюдение
Нашествие насекомых
Общение с природой
Преграда жизни
Призыв блайта

6 УРОВЕНЬ
Движение почвы
Поиск пути
Полное исцеление
Путешествие через растения
Солнечный луч
Терновая стена
Хождение по ветру

7 УРОВЕНЬ
Изменение тяготения
Огненная буря
Регенерация
Таинственный мираж

8 УРОВЕНЬ
Власть над погодой
Землетрясение
Превращение в животных
Солнечный ожог
Цунами

9 УРОВЕНЬ
Гроза гнева
Полное превращение
Предвидение

Боец

Бойцы находятся на передовых линиях армий Восточных земель. Чаще всего бойцы встречаются в культурах с организованной военной структурой, но среди них также попадаются и странствующие наемники, и телохранители, и прочие типы солдат удачи.

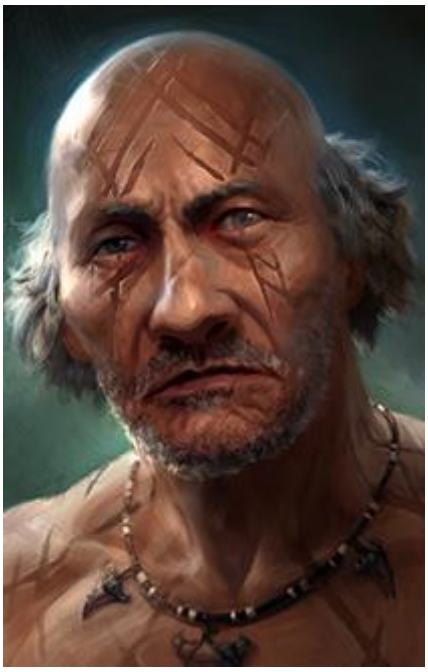
Способности:

См. *Книга Игрока, Воин*.

Изменения:

- Архетип *Мистического Рыцаря* означает, что у вас есть поверхностное знакомство с искусством волшебников. Вам, тем не менее, не нужен гримуар: роль фокусировки выполняет оружие, с которым у вас магическая связь. Такое оружие телепортируется вам в руку только если расстояние между ним и вами не больше километра.

Монах



Монахи состоят в различных боевых орденах, возникших в Иксамитле и Восточных землях за последние несколько столетий. Многие монашеские ордена основывают свои учения на догмах "Бессмертного основателя", Тлетака. При этом в разных орденах направление деятельности, учения о морали и этике могут значительно различаться. В простонародье монахов уважают за невероятный уровень дисциплины, но в то же время считают их странной и непредсказуемой кучкой не совсем дружащих с головой чудаков, поскольку их методики включают не столько медитации, сколько жестокое умерщвление плоти с помощью самоистязания, тяжёлых тренировок и наркотиков. Даже наемники и прочие авантюристы не имеют однозначного мнения о монахах.

Способности:

См. *Книга Игрока, Монах*.

Исправления:

- На первом уровне вы получаете 1 очко ки.
- Вы не восстанавливаете очки ки во время медитаций. Вы получаете их в следующих случаях:
  - Если вам наносят 5 урона или более, вы получаете 1 очко ки.
  - Если вам наносят критический удар, то вы получаете 2 очка ки (дополнительно к очкам ки, которые вы получили за полученный урон).
  - Когда у вас остаётся половина хитов или ниже, вы получаете 1 очко ки (дополнительно к очкам ки, которые вы получили за полученный урон).
  - Когда ваши хиты снижаются до 0, вы получаете 2 очка ки (дополнительно к очкам ки, которые вы получили за полученный урон). Вы можете продолжать сражаться с 0 хитов ещё один раунд, после чего применяются обычные правила.
- После боя вы теряете 1 очко ки за каждые пять минут, пока они не опустятся до 0.

Паладин

Паладины – это воины-фанатики, поклоняющиеся богу, правителю, а иногда и жизненному пути. Их часто можно встретить в культурах, в которых группа фанатиков-единомышленников формировала сообщество воинов для распространения своих взглядов. Среди людей со схожими воззрениями к паладинам относятся с уважением и восхищением, хотя могут и побаиваться их. Многие паладины занимают управленческие посты в армиях и частных военных компаниях. Бывает, что в пылу боя их фанатизм часто перевешивает иерархию и субординацию – а часто и здравый смысл.

Способности:

См. *Книга Игрока, Паладин.*

Исправления:

- Вместо клятвы на третьем уровне паладин выбирает принадлежность к определённому ордену на первом. Каждый орден связан с силами конкретной клятвы, и вы получаете её силу, когда достигнете 3 уровня в классе паладин.
- Паладины Столпов Вечности черпают силу в собственной фанатичности. Смена алигмента и поведение вопреки догматам ордена не вызовет божественный гнев, но чревата гневом собратьев и потерей способностей паладина из-за потери веры в себя. Поэтому у некоторых орденов паладинов формальный текст клятв различается, но сами клятвы одинаковы (например, у Дракоцци Паладини и у Фрермас Месс Канк Суолас). Большинство паладинов не особенно уважают богов и их слуг и даже ставят под сомнение их могущество.
- Несмотря на то, что мы решили не менять называния навыков паладина «Божественный канал», «Божественная кара», повторяем— источником силы паладина является его фанатизм, а не божество.
- В качестве фокуса и священного символа паладины могут использовать своё оружие.

Новые клятвы:

КЛЯТВА ХЛАДА

Те паладины, что дают эту клятву, жестоки, как зимняя вьюга. Другие ордена даже сомневаются, стоит ли их называть паладинами; но ссориться с ними никто не хочет. Основные положения их клятвы таковы:
Жестокость. Милосердие-- ошибка природы. Не совершай её: будь жесток и холоден.
Воинственность. Решай конфликты быстро и кроваво.
Стойкость. Не изменяй выбранному пути и не изменяй себе, чего бы это ни стоило.
Грозная репутация. Поддерживал репутацию. Не давай людям забыть, кто ты такой. А ты-- смерть. Люди должны бояться смерти. Таков закон мироздания.
Безжалостность. Не щади никого и никогда. Ни друга, ни врага, ни самого себя. Будь готов отдать всё ради победы.

3	Метка охотника, Доспех Агатиса
5	Луч слабости, Удержание личности
9	Замедление, Ужас
13	Усыхание, Оглушающая кара
17	Конус холода, Разрушительная волна

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ
Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.
Порицание врага. Вы действием указывает на врага, напрвля в него энергию своего фанатизма. Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости, если не обладает иммунитетом к испугу. Если спасбросок провален, существо становится испуганным на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо испугано, его скорость равна 0, и оно не получает никаких бонусов к скорости. Если спасбросок был успешен, скорость существа на 1 минуту, или пока оно не получает урон, уменьшается вдвое.
Обет вражды. Вы можете бонусным действием произнести слова обета вражды по отношению к существу, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас, используя Божественный канал. В течение 1 минуты, пока его хиты не опускаются до 0, или оно не потеряет сознание, вы совершаете броски атаки по нему с превосходством.

НЕУМОЛИМЫЙ МСТИТЕЛЬ
На 7 уровне ваше сверхъестественное внимание помогает вам предотвратить бегство врага. Если вы попадаете по существу провоцированной атакой, вы можете частью этой реакции переместиться на расстояние, равное половине своей скорости. Это перемещение не провоцирует атаки.

ДУША МЕСТИ
Начиная с 15 уровня суть вашего Обета вражды даёт вам большую власть над врагом. Когда существо, находящееся под действием вашего Обета вражды, совершает атаку, вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по этому существу, если оно находится в пределах досягаемости.

ПОСТУПЬ ЗИМЫ
На 20 уровне ваш фанатизм позволяет вам менять облик. Вы действием проходите трансформацию. На 1 час вы получаете следующие преимущества:

- Вас окружает поле морозной энергии, по действию аналогичное Доспеху Агатиса наложенного с использованием ячейки 5 уровня. Если вы наложите на себя Доспех Агатиса, то эффекты заклинания и способности складываться не будут.
- Вы излучаете ауру угрозы в радиусе 30 футов. Когда враг впервые входит в ауру или начинает в ней своей ход во время сражения, он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет испуганным в течение 1 минуты, или пока не получит урон. Броски атаки по этому испуганному существа совершаются с преимуществом.

КЛЯТВА ХРАНИТЕЛЕЙ

Клятва Хранителей неразрывно связана с Вайлианской культурой, и чужакам иногда трудно понять её суть. Те, кто даёт эту клятву-- Дракоцци Палладини и Братство Пяти Солнц-- клянутся служить не столько абстрактному благу и добру, сколько конкретному представителю власти, роду и государству, причём все эти три вещи в их разуме неразрывно связаны. Они телохранители, послы, а иногда и убийцы. Служат не потому, что им платят, а потому что видят в этих людях столпы культуры и общества, и доверяют им отдавать себе приказы.
Даже если эти приказы им не всегда нравятся.
Паладины этой клятвы разделяют следующие принципы:
Патриотизм. Верно служил своему государству. Его интересы всегда выше твоих.
Верность. Неважно, кому ты служишь-- графу или семейству, будь верным им. Они всего лишь люди, не боги, но поклявшись им, ты поставил их выше себя, и отдал честь и совесть в их руки.
Культура. Неси культуру своей страны за её пределы, а в своей стране напоминай людям, что значит быть гражданином.
Закон. Ты-- слуга закона. Милосердие прекрасно, но даже оно для тебя оно ниже законов.
Честь. Будь примером чести и справедливости. Береги свою честь и береги честь своего господина.

3	Вызов на дуэль, Гневная кара
5	Защита от яда, Облако кинжалов
9	Рассеивание магии, Ослепляющая кара
15	Свобода передвижения, Защита от смерти
17	Высшее восстановление, Святилище

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ
Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.
Сияющее оружие. Вы можете действием наполнить одно оружие, которое вы держите, энергией, используя Божественный канал. На протяжении 1 минуты вы добавляете свой модификатор Харизмы к броскам атаки, сделанным этим оружием (минимальный бонус +1). Также оружие испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Если оружие не является волшебным, то оно считается волшебным на время действия заклинания.
Вы можете закончить этот эффект в свой ход частью любого другого действия. Если вы не держите или не несёте это оружие, или теряете сознание, то этот эффект заканчивается.
Изгнать врага. Вы действием сосредотачивает есть на своём фанатизме, используя Божественное оружие. Выберите количество целей, равное модификаторы вашей Харизмы (минимум 1). Цели должны быть в 30 футах от вас или ближе. Все цели должны сделать спасбросок мудрости. При провале спасброска они испуганы на 1 минуту или пока не получат урон. Такие существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

АУРА ОПЕКИ
Начиная с 7 уровня древняя магия так сильно вас пропитывает, что образует мистическую защиту. Вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас

получаете сопротивление к урону от заклинаний. На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

БЕССМЕРТНЫЙ СТРАЖ
Начиная с 15 уровня, если ваши хиты опускаются до 0, но вы не были убиты, вы можете решить, чтобы вы вместо этого остались с 1 хитом. Использовав это умение, вы не можете повторно его использовать, пока не окончите продолжительный отдых.

СИЯНИЕ
На 20 уровне вы можете действием создать ауру солнечного света. В течение 1 минуты от вас исходит яркий свет в радиусе 30 футов, и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Каждый раз, когда враждебное существо начинает ход в этом ярком свете, оно получает урон излучением 10. Кроме того, в течение этого времени вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, сотворённых сосудами и призраками. Один раз использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Ордена

Холодные Ходоки

Холодные Ходоки – это солдаты, чье призвание заключается в быстром завершении любых конфликтов в безжалостных и жестоких боях. Из-за широко известной грозной и неподатливой натуры Ходоков большинство вельмож прибегают к их помощи только в самом крайнем случае. В своем поведении Холодные Ходоки максимально жестоки. Благодаря этому исход битвы часто наступает тогда, когда о прибытии Ходоков сообщается заранее, и противник просто сдается. Чтобы все твердо понимали, что пощады от Холодных Ходоков ждать не нужно, они ни при каких обстоятельствах не берут пленных.
Подходящие алигменты: любой злой, хаотично нейтральный, истинно нейтральный.
Идеал: Разрешай конфликты силой. Не бери пленных. Милосердие— ошибка природы.
Клятва: Хлада

Дракоцци Паладини

Даркоцци Паладини – старейший известный орден паладинов в мире, основанный для охраны Дворца Даркоцци в Великой Вайлии более 2000 лет назад. После крушения Большой Вайлии орден Даркоцци Паладини переквалифицировался в защитников и послов огромной семьи Даркоцци, равно как и всей старовайлианской культуры. Даркоцци Паладини крайне широко распространены и время от времени даже конфликтуют друг с другом из-за интриг внутри семьи Даркоцци. Паладины ордена славятся острым умом и любовью к жизни.
Подходящие алигменты: любой добрый, нейтральный незлой.
Идеал: Защищай семью Дракоцци. Живи полной жизнью. Не сдерживай эмоций. Цени, защищай и распространяй старовалийскую культуру.
Клятва: Хранителей

Фрермас мес Канк Суолас

Или Братство Пяти Солнц. Эти паладины служат Валианским Республикам, а именно— *дук белз*, правителям пяти республик, совет которых управляет этим регионам. Братья Пяти Солнц подчинены всему совету, а не отдельным князьям. Они— их руки, их оружие

и послы. Однако самим рыцарям запрещено вмешиваться в дела совета; от низ ждут лишь исполнения приказов.
Женщинам в этот орден путь закрыт. Исключения, однако, иногда делаются: так, почётным членом ордена стала Паледжина. Будучи женщиной, она, тем не менее, была пернатой богоподобной, и, как и все богоподобные, не могла иметь детей. Поскольку деторождение имеет большое значение в Валианской культуре, Паледжина была признана не-женщиной, и, следовательно, получила возможность вступить в этот орден.
Подходящие алигменты: любой законный.
Идеал: Служи интересам *дук белз*. Служи Республикам и защищай их. Будь орудием закона.
Клятва: Хранителей

Рыцари Золотого Соглашения

Рыцари Золотого соглашения – это орден паладинов-наемников, предоставляющих свои услуги в самых различных битвах как для стороны атакующих, так и для стороны обороняющихся. Они появились на Жемчужном побережье несколько сотен лет назад и смогли пережить уничтожение нации гномов, породившей их. Рыцари Золотого пакта не отличаются особой жестокостью и легко меняют направление действий в зависимости от пожеланий работодателя. Как видно из названия ордена, рыцари Золотого соглашения считают, что самим актом оплаты стороны заключают обязательный договор. Они некатегоричны, славятся профессионализмом и потрясающе скучны.
Подходящие алигменты: любой законный, истинно нейтральный.
Идеал: Руководствуйся разумом, не чувствами. Не стыдись продавать свой клинок за золото. Если продал— неукоснительно соблюдай условия договора.
Клятва: Преданности

Добрые Путники

Добрые Путники – наиболее распространенный орден паладинов. Его члены направляют и защищают путников – часто людей небогатых и путешествующих по опасным регионам. Добрые Путники не обладают благородным авторитетом, свойственным прочим орденам, но простые люди их любят и уважают за щедрость и милосердие. В ордене нет централизованной структуры, и многие его члены ведут самостоятельную деятельность в удаленных регионах. Хотя орден известен отсутствием богатств, в последние годы паладины значительно улучшили свое финансовое положение, предоставляя услуги картографов и работая с такими группами, как "Оккультная рука", при составлении путеводителей по малоизученным уголкам Эоры.
Подходящие алигменты: Любой добрый.
Идеал: путешествуй. Помогай нуждающимся, что встретишь на пути. Не гонись за богатством, не проси больших наград, будь щедрым.
Клятва: Преданности

Щитоносцы Святой Элькги

В ходе переговоров о заключении мира лучник из королевства Аэдир ранил в руку аристократку королевства Кулкин по имени Элькга, пытаясь спровоцировать битву. Элькга, тем не менее, предприняла вторую попытку начать переговоры. С ней шли семь эльфийских рыцарей, вооруженных лишь щитами для ее защиты. Замысел Элькги удался, и это помогло сформировать Аэдирскую империю. Защищавшие ее рыцари основали орден Щитоносцев святой Элькги, члены которого и по сей день выполняют функции

дипломатов и защитников в Аэдире и за его пределами. Они славятся честностью и умением вести переговоры.
Подходящие алигменты: любой законный.
Идеал: защищай тех, кого поклялся защищать. Береги свою честь. До последнего пытайся разрешить ситуацию переговорами, а не мечом.
Клятва: Преданности

Стальная Гаррота
Небольшой орден паладинов, поклоняющихся Воеддике. Одно из немногих исключений— паладины, служащие богу или, точнее, идеалам, которые он воплощает. Они считают своим долгом нести месть и наказание тем, кто нарушает договоры и клятвы, и не особо разборчивы в средствах.
Подходящие алигменты: любой законный.
Идеал: Не оставляй преступление безнаказным. Твоя месть заставит других задуматься, верный путь они выбрали или нет.
Клятва: Мести

Заклинания паладина

1 УРОВЕНЬ
Благословение
Божественное благоволение
Вызов на дуэль
Героизм
Гневная кара
Громовая кара
Защита от добра и зла
Лечение ран
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение добра и зла
Обнаружение магии
Очищение пищи и питья
Палящая кара
Приказ
Щит веры

2 УРОВЕНЬ
Защита от яда
Клеймящая кара
Магическое оружие
Малое восстановление
Область истины
Подмога
Поиск предмета
Поиск скакуна

3 УРОВЕНЬ
Аура живучести
Возрождение
Дневной свет
Магический круг
Мантия крестоносца
Ослепляющая кара
Рассеивание магии
Снятие проклятья
Стихийное оружие

4 УРОВЕНЬ
Аура жизни
Аура очищения
Защита от смерти
Оглушающая кара
Поиск существа

5 УРОВЕНЬ
Круг силы
Обет
Разрушительная волна
Рассеивание добра и зла

Рейнджер

Рейнджеры – это воины леса и мастера охотничьего дела. Их, и привязанных к ним на уровне души животных-спутников, можно встретить в регионах с дикой природой по всему миру. Так как рейнджеры чаще всего живут независимо и изолированно от цивилизации, их редко можно встретить в составе большого войска, хотя они часто выступают в роли разведчиков и проводников.

Способности:

См. *Книга Игрока, Следопыт*.

Исправления:

- Если вы выбираете архетип Повелитель Зверей на третьем уровне, вы получаете следующее умение:

Связь душ. КБ вашего зверя-спутника равна 10 + ваш бонус мастерства, и он получает владение двумя видами спас-бросков на ваш выбор. По мере того, как вы становитесь сильнее, ваш зверь становится сильнее тоже. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень, зверь получает хит дайс, соответствующий своему виду (обычно к10), плюс модификатор телосложения (его телосложения). Если ваше животное-спутник получает урон, то вы можете действием реакции взять половину этого урона на себя. Если хиты вашего животного-спутника падают до 0, то вы можете автоматически стабилизировать его бонусным действием, потратив кость хитов из своего запаса. Тем не менее, это не сработает, если тело вашего животного разрушено: например, он упал в лаву или его раздавило в лепёшку камнем. Бонус мастерства животного-спутника растёт вместе с вашим бонусом.

Заклинания следопыта

1 УРОВЕНЬ
Град шипов
Дружба с животными
Лечение ран
Метка охотника
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение магии
Опутывающий удар
Прыжок
Разговор с животными
Сигнал тревоги
Скороход
Туманное облако
Чудо-ягоды

2 УРОВЕНЬ
Бесследное передвижение
Дубовая кора
Животные чувства
Завеса стрел
Защита от яда
Малое восстановление
Поиск животных или растений
Поиск ловушек
Поиск предмета
Почтовое животное
Тёмное зрение
Тишина
Шипы

3 УРОВЕНЬ
Дневной свет
Защита от энергии
Молниевая стрела
Необнаружимость
Подводное дыхание
Призыв заграждения
Разговор с растениями
Рост растений
Стена ветров
Хождение по воде

4 УРОВЕНЬ
Каменная кожа
Поиск существа
Призыв слизи
Свобода перемещения
Цепкая лоза

5 УРОВЕНЬ
Быстрый колчан
Древесный путь
Общение с природой
Призыв залпа

Животные

Ниже описаны животные, которые в обычных условиях имеют показатель опасности выше, чем ¼, однако в данном случае мы подкорректировали их, снизив их уровень опасности до ¼. Это позволит следопытам брать их качестве животных-спутников.

БУРЫЙ МЕДВЕДЬ
Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 15 (2к10 +3)
Скорость 40 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Тонкий нюх. Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.
ДЕЙСТВИЯ
Мультиатака. Медведь совершает две атаки, одну укусом, и одну когтями.
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к8 + 3).
Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 8 (2к4 + 3).

ЛЕВ
Класс Доспеха 12
Хиты 13 (2к10 + 1)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−3)	12 (+1)	8 (−1)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +5
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Тонкий нюх. Лев совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.
Тактика стаи. Лев совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник льва находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.
Наскок. Если лев переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, непосредственно перед попаданием по ней атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.
Прыжок с разбега. Лев может частью своего перемещения, после разбега в 10 футов, прыгнуть в длину на 25 футов.
ДЕЙСТВИЯ
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8 + 3).
Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

ШТЕЛЬГАР
Класс Доспеха 12

Хиты 14 (2к10 + 2)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +5
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Тонкий нюх. Штельгар совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.
Наскок. Если штельгар переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, непосредственно перед попаданием по ней атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.
ДЕЙСТВИЯ
Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 8 (1к10 + 3).
Коготь. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к8 + 3).

ОЛЕНЬ
Класс Доспеха 11
Хиты 13 (2к10 + 1)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Чувства пассивная Внимательность 11
Языки —
Растаптывающий рывок. Если олень переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, непосредственно перед попаданием по нему атакой копытом, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, олень может бонусным действием совершить по ней ещё одну атаку копытом.
ДЕЙСТВИЯ
Копыта. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Авантюрист

Авантюристы – великолепные убийцы, которые печально известны своей жестокостью. С ними можно встретиться и в темной подворотне, и в гуще сражения на поле боя. Несмотря на свою непредсказуемость и недисциплинированность, авантюристы часто используются в качестве ударной силы при внезапном нападении на противника. Их сокрушительные атаки ломают строй противника и деморализуют его. Авантюристы часто скапливаются в городах, где проще найти постоянную работу наемника или охранника.

Способности:

См. *Книга Игрока, Плут.*

Изменения:

- Выбрав архетип *Мистического Плута*, вы можете выбирать заклинания школ Иллюзия и Прорицание. Вам не нужен гримуар, чтобы их творить. Как и волшебник, вы не можете использовать заклинания школы Очарования.

Волшебник

Будучи магистрами академической магии, волшебники изучают мистические традиции, восходящие ко временам, мало изученным историками. Волшебники – это высокоорганизованная группа, внутри которой они часто объединяются в академии и гильдии, посвященные изучению магических явлений и их использованию на практике. Внутри таких сообществ благосклонно относятся к научным исследованиям, экспериментам, обсуждению и распространению знаний. Большинство успешных волшебников рано или поздно обретают славу эксцентричных и эгоцентричных личностей, питающих неиссякаемый интерес ко всему мистическому и оккультному.

Способности:

См. *Книга Игрока, Волшебник.*

Исправления:

- Вы не можете использовать заклинания школы *очарования*, и, соответственно, выбирать специализацию на этой школе.
- Некромантия зародилась в равнинах Иксамитль. В результате она известна в основном в Восточных Землях. В Аэдире и Старой Вайлии место зловещей и запретной школы магии заняла анимансия. И до сих пор она вызывает куда больший гнев, интерес и более распространена, чем некромантия. Нет сомнений, однако, что если бы некромантия начала распространяться в Аэдире, то её бы запретили, как анимансию; а так их частенько путают все, кто не специалист в этой области.
- Вам не нужны материальные компоненты, чтобы творить заклинание (не считая компонентов, у которых указана стоимость). Вашей фокусировкой является ваша же книга заклинаний— гримуар. Она стоит 60 зм, сделана из редких и дорогих материалов, а её обложка украшена кристаллами адры. Когда волшебник творит заклинание, он, по сути дела, отдаёт команду гримуару— какое заклинание из написанных в нём активировать, и гримуар подчиняется команде. Все видимые эффекты заклинания— энергетические разряды, сияние и т.п.— исходят от гримуара, который нередко зависает в воздухе над руками волшебника. Соматический компонент заклинания сводится к тому, что маг должен касаться гримуара руками. Без гримуара маг не может творить магию.
- Вы не можете использовать заклинания некромантии, если только не взяли школу *некромантии* или *анимансии*.

НОВАЯ ШКОЛА

ШКОЛА АНИМАНСИИ

Анимансия, считается, родилась в тот момент, когда маг из Аэдира вселил душу в труп, подняв его в виде нежити. Эта демонстрация стала первой и последней в империи: анимансия с того момента была запрещена. Однако в восточных землях анимансию не

запретили, а потому она расцвела там пышным цветом, особенно в Валианских Республиках, где даже была основана академия анимансии.
С первого взгляда анимансия кажется родной сестрой, а то даже и близнецом некромантии. Однако это не совсем так: они максимум дальние кузены. Некромантия-- древняя наука манипуляции жизненной энергией, в стародавние времена зародившаяся на равнинах Иксамитль, тогда как анимансия-- сравнительно молодая область знаний с малым количеством устоявшихся ритуалов и большим-- экспериментальных методик. За те 140 лет, которые анимансия практикуется на Эоре, аниманты узнали о влиянии адры и меди на душу, научились извлекать души и запечатывать их в теле или в конструкте, изучили практики сайферов и провели множество леденящих душу опытов, лишь малая часть из которых была успешна. В некоторых случаях, однако, анимантам удавалось облегчит состояние цели, а иногда даже полностью вылечить её. Тем не менее, большое количество неудач и жутких исходов экспериментов прочно обеспечило анимантам репутацию аморальных богохульников, которые суют свой нос в сферы, куда позволено сорвать нос только богам.

ФРЕНОЛОГИЯ
Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, вы получаете владение инструментами аниманта, и можете использовать заклинания школы некромантии. В своей лаборатории вы можете исследовать души. Для начала вам необходимо погрузить пациента в транс, для чего необходима успешная проверка использования инструментов аниманта (основана на интеллекте) против Сл 10. На это уходит не менее получаса, и если попытка провалится, то повторить её можно только после длительного отдыха пациента. Ниже приведён список вещей, которые вы можете сделать с пациентом— или, точнее, его душой. В скобочках написано количество времени, которое необходимо на операцию, и Сл проверки использования инструментов аниманта, которую нужно сделать. В случае провала броска вы не можете осуществить операцию повторно. Мастер может увеличить или уменьшить сложность некоторых действий на своё усмотрение. Однако он должен объявить сложность игроку, прежде чем тот попытается совершить действие.
Итак, анимант может узнать следующие вещи:

- Вид души (гуманоида, животного, блайта, сосуда и т.п.) (5 минут, Сл 5);
- Насколько душа изношена (или, напротив, молода) (10 минут, Сл 5);
- К каким душевным заболеваниям предрасположена (20 минут, Сл 5);
- Какова её структура (цельная, имеет чуждые вкрапления, является частью большей души и т.д.) (10 минут, Сл 10);
- Пробуждена ли она (т.е. мучают ли объект исследования воспоминания о прошлой жизни) (10 минут, Сл 10);
- Если вы уже поняли структуру души-- то можете усилить одни аспекты и ослабить другие. Это способно излечить человека от Пробуждения или по крайней мере облегчить симптомы (от часа до трёх часов, Сл 10 и выше, на усмотрение мастера);

Вызвать воспоминания о прошлой жизни. Это опасная вещь-- пациент может Пробудиться и всю оставшуюся жизнь страдать от этого (от часа до трёх часов, Сл 15 или выше, на усмотрение Мастера).

ФОКУСИРОВКА АНИМАНТА
Вы создаёте себе фокусировку аниманта. Изготовление занимает 8 часов, и требует материалов стоимостью 100 зм. Обычно эта фокусировка-- палочка с адровым наконечником, но может иметь вид амулета из адры. Этот фокус начинает светиться, если поблизости есть духи. По цвету и интенсивности свечения вы можете определить, что это за духи и насколько они далеко; необходима проверка Интеллекта (Магии) со Сл, установленной мастером.

На 2-м уровне вы также поститаете некоторые практики сайферов. При наличии фокуса аниманта мы можете использовать одно заклинание 1-го круга или заговор сайфера, не тратя ячейки собственной книги заклинаний. На 4-м уровне вы овладеваете ещё одним заклинанием сайфера, силой до 2-го круга включительно. Вы ее можете использовать ни одну из сил сайфера повторно, пока не завершите долгий отдых.

МАГНЕТИЗМ
На 6-м уровне вы овладевает ещё одним заклинанием сайфера (условия использования те же). Круг такого заклинания не должен быть выше 3-го.
Теперь вы можете не только исследовать души, но и манипулировать ими: привязывать их к телам и объектам, собирать из обрывков душ субстанции и так далее. Вы можете создавать блайтов, вихтов конструктов при наличии необходимых материалов, инструментов и времени. В описании ниже указана стоимость создания существа (используйте правила Ремесла, чтобы рассчитать время изготовления и затраты на материалы); Сл проверки использования инструментов аниманта, которую необходимо успешно сделать; и минимальная стоимость мастерской, в которой должно изготавливается существо. Если проверка использования инструментов аниманта проваливается, то бросьте 1к6, чтобы узнать, насколько неудачен результат:

1-2	Существо нападает на вас. Материалы потрачены впустую: тело существа безнадёжно испорчено. Оборудование повреждено: стоимость мастерской уменьшается на 100 золотых.
3-4	Существо нападает на вас. Тем не менее, если вы переживёте бой с ним, вы можете вернуть материалы, потраченные на его создание, на стоимость половину от потраченной суммы.
5-6	Вы допустили какие-то ошибки в конструировании существа, и процесс нужно начать сначала. Вы снова тратите время, но не материалы.

Каких существ вы можете создать в лаборатории и что с ними делать:

- **Вихт.** *Необходимо:* лаборатория стоимостью не менее 500 зм, материалы на 50 зм, живое человеческое тело без души (пусторождённый ребёнок), животное размером не меньше крысы, Сл 5. Вихты— печальный результат попыток анимантов вылечить пусторождённых детей. Увы, хоть такие дети и приобретали подобие сознания, звериная натура переселённой души брала верх, и дети превращались в кровожадных созданий со светящимися глазами и острыми клыками— вихтов. Скорее всего, любая попытка привязать душу животного к телу человека даст такой же результат. Вихты не поддаются дрессировке, даже если в них вселили душу покладистого домашнего животного (например, собаки); всё, что они хотят— убежать в дикую местность, где становятся жестокими хищниками, которые не боятся нападать на людей.
- **Медный конструкт.** *Необходимо:* лаборатория стоимостью не менее 1000 зм, материалы на 1000 зм*уровень опасности конструкта, Сл 10+ уровень опасности конструкта. Конструкт— результат привязки души к кукле из меди и адры. Душа должна принадлежат человеку, и это лишает её возможности вернуться в Колесо, что весьма жестоко. Личность человека в таком случае разрушается: голем не умеет ни говорить, ни думать, он может только выполнять простейшие команды, которые ему даст хозяин. Например, «бей вон того парня». Команды нужно отдавать вслух. Самое сложное задание, на которое способны конструкты— это неподвижно стоять, и начать двигаться при каких-то условиях— например, если в лабораторию вошёл враг, напасть на него.
- **Конструкт из плоти.** *Необходимо:* лаборатория стоимостью не менее 1500 зм, материалы на 200 зм*уровень опасности конструкта, Сл 10+ уровень опасности

конструкта. То же самое, что и медный конструкт, однако тело собирается из частей тел покойников, и которые обвиваются медной проволокой.

- **Блайт.** *Необходимо:* лаборатория стоимостью не менее 1000 зм, материалы на 300 зм*уровень опасности блайта, Сл 10+ уровень опасности блайта. Из осколков душ и изначального сырья вы можете создать блайта. Кроме изначального сырья, для создания блайта необходимы эссенция и адровый камень, в который вы будете его заключать (если будете, конечно). Количество единиц сущности, которую способен вместить адровый камень, не должно быть меньше, чем уровень опасности блайта, которого вы в камень заточаете. Заключённого блайта можно вызвать в любой момент, если у вас есть возможность коснуться камня (в бою это действие движения). Блайт будет слушаться ваших мысленных команд, однако учтите, что атаковать врагов (и вообще атаковать)-- единственное, что он умеет. Командование блайтом требует концентрации. Если концентрация прерывается, то блайта уже нельзя вернуть назад в камень, и он начинает атаковать всех, кто вокруг, после чего сбегает.

  В любой момент вы можете приказать блайту вернуться обратно в камень. Сделайте бросок 2к6 в таком случае. Если результат 7 или больше, то блайт благополучно возвращается в камень. Иначе используйте таблицу результатов провала проверки при создании блайта. Если блайт пробыл вне камня более часа, то его связь с камнем рвётся. Бросьте 1к6, чтобы узнать последствия:

1-2	Блайт становится агрессивен и атакует всех, кого видит.
3-4	Блайт испуган и убегает от вам в течение 1к4 часов, после чего становится агрессивен.
5-6	Блайт самоуничтожается.

  Во всех случаях камень остаётся цел и может быть использован повторно.
- **Нежить.** *Необходимо:* лаборатория стоимостью не менее 1000 зм, материалы на 100 зм*ранг опасности нежити, Сл 10. Потратив время и материалы, анимант в лаборатории может создавать нежить, как это делают заклинания «Поднять фампира» и «Создать нежить». Фампир будет результатом привязки человеческой души к ещё свежему, не тронутому разложением телу. Фампир разумен и не будет подчиняться магу. Тело, уже тронутое разложением, может превратиться только в ревенанта или скелета. Неразумная нежить будет слушаться аниманта, пока он сохраняет концентрацию. Поскольку её нельзя ни загнать в осколок адры, ни отключить, как конструкта, нежить— не слишком удобный прислужник.
- **На ваше усмотрение.** Если у вас есть какие-то идеи, касающиеся привязки души к объекту или существу, которые не соответствуют ни одному из пунктов этого списка (например, вы хотите сделать протез конечности, или привязать сущность блайта к оружию), то посоветуйтесь с мастером. Если он считает, что цель достижима, то он назовёт стоимость лаборатории, стоимость материалов и Сл броска— и вы можете попытаться осуществить задуманное.

КРЕПКАЯ ДУША

На 10 уровне вы получаете сопротивление к урону психической энергией. Вы делаете проверки сопротивления очарованию, чтению мыслей и т.п. с преимуществом.

УПРАВЛЕНИЕ КОНСТРУКТАМИ

Начиная с 14 уровня вы с помощью своего фокуса анимансии можете магией подчинить себе сосудов, даже если они созданы другим волшебником. Вы можете

действием выбрать один сосуд в пределах 60 футов от себя, которого можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Харизмы против Сл вашего заклинания волшебника. Если он успешен, вы не можете больше использовать это умение на данной цели. Если он провален, цель становится дружественной по отношению к вам и подчиняется вашим командам, пока вы не используете это умение снова. Сильных и умных сосудов, например, энгвитанских аниматов, подчинять подобным способом куда как труднее. Если у цели Интеллект 8 или выше, она совершает спасбросок с преимуществом. Если она проваливает спасбросок и имеет Интеллект 12 или выше, она может повторять спасбросок в конце каждого часа, пока не преуспеет и не высвободится.

Анимансия в игре

Полноценная реализация анимансии в игре-- сложная задача. Настолько сложная, что мастер может даже в принципе запретить брать эту школу (что ему настоятельно рекомендуется, если он сомневается, что справится).
Первая проблема-- это то, что анимансия в высшей степени не "полевая" школа магии. Типичный аниманта вовсе не бродяга-приключенец, а слегка безумый учёный, трудящийся в своей лаборатории, где у него (в зависимости от интересов и степени аморальности) могут содержаться големы из плоти, вихты на цепях, или безумцы, подключённые к машинам из меди и адры. Без лаборатории аниманты лишён доступа к большинству своих сил. Лишь некоторые инструменты достаточно компактны, чтобы брать их с собой в дорогу. Если аниманты и отправляются в путешествие, то либо для того, чтобы сменить место жительства и или покровителя, либо чтобы набрать необходимых для экспериментов реагентов, если у них нет денег купить их самим.
Советы игроку. Создавая аниманта, в первую очередь ответьте на вопрос-- чего ему не сиделось в мастерской? Желает ли он на практике опробовать те трюки, которым научился от сайферов? Собрать ценные реагенты? Получит ценные знания? А может, его послал в путешествие его наставник?
Самым правдоподобным с точка зрения мира Эоры представляются следующие варианты: ищущий ценных знаний и практики ученик академии Валианские Республик или ученик одиноко живущего в сельской местности затворника-аниманта, который даёт герою различные поручения. Последнее также может стать хорошей квестовой завязкой для модуля.
Вторая проблема с анимансией-- это то, что аниманта для реализации полного потенциала школы необходима мастерская. Некоторые инструменты из адры и меди вполне компактны, но машины для чтения души и создания големов размером минимум с зубовоачебное кресло и стоят десятки тысяч золотых.
К вопросу, откуда персонаж второго уровня возьмёт такие деньги, прибавляется второй-- на какие деньги он будет восстанавливать мастерскую, когда её разрушит разъярённая толпа. Увы, это с анимантам случается довольно часто. Когда дело касается мастерской, у практика анимансии обычно есть два варианта: либо страшная глушь, край мира, куда засовывают нос только тролли и пугры, либо район города, где прочно, при покровительстве властей, обосновались аниманты (либо замок покровителя и мецената). В случае мест, где анимансия запрещена (например, Империя Аэдир) анимантам доступен только первый вариант, и, скорее всего, долго они не проживут. В Валианских Республиках, напротив, кварталы анимантов располагаются практически во всех крупных городах. Дирвуд застыл где-то посредине: крестьяне с удовольствием поднимут аниманта на вилы, но в малонаселённых районах тамошний люд вполне может смириться с ним. Из числа городов крупнейший, Бухта Непокорности, имеет крупную лечебницу, где аниманты могут устраивать свои мастерские. Однако в других районах города отношение к ним более чем отрицательное.

Совет мастеру. Перед началом игры непременно обговорите с игроком вопрос мастерской. Конечно, вы можете "подарить" ему мастерскую, но зачем? Это будет крайне не реалистично и лишит вас множества разных зацепок для квестов. Лучше дайте персонажу возможность "снять" мастерскую аниманта. Конечно, не бесплатно. Анимант, в свою очередь, в ответ может потребовать какую-то услугу...
Не менее забывайте также, что мастерская может быть разрушена или обокрадена. О разъярённой толпе мы уже сказали. Но кроме неё, есть воры. Возможно, нанятые священником Бераса, чтобы добыть доказательства нечестивости ваших опытов, или конкурентом-анимантом, который хочет заполучить результаты ваших опытов. Первая ситуация характерна для Дирвула, вторая-- для Валианских Республик. И всё это может дать отличные зацепки для приключений.
Третья проблема--- отношение к анимантам. Об этом уже было сказано выше: их не любят даже больше, чем некромантов. И этому есть причина: очень многие их эксперименты далеки от этики, а очень многие искренние попытки помочь-- неудачны. Крестьяне вполне способны закидать аниманта камнями, и даже если он в сопровождении хорошо вооружённых воинов-- кинуть комком навоза. С другой стороны, с тем же успехом к аниманту может обратиться за помощью отчаявшийся фермер, чей единственный ребёнок страдает какой-нибудь душевной болезнью. Или местный лорд-- по той же причине. И если фермера отказ или неудача просто расстроит, то лорда-- разгневают. Очень часто анимантов ставят перед неприятным выбором-- королевская награда или королевское же подземелье... И, потерпев неудачу, оказываются в последнем. Конечно, подобные проблемы возникнут скорее в Дирвуде, чем Валианских Республиках. И избежать их анимант может просто: скрыть, что он анимант. Для этого ему нужно спрятать куда подальше свой кадровый фокус, все формальные знаки принадлежности к анимантам, вроде форменной мантии, и не показывать своей заинтересованности в душевных болезнях и кристаллах адры. Однако это не сработает, если местные уже знают этого аниманта...
Описанное выше, конечно, относится прежде всего к Дирвуду. В Валианских республиках никто не будет швырять в аниманта камнями, а лорды скорее обратятся с официальным запросом в Академию, чем будут пытаться заставить аниманта работать на них. Но там будет другая проблема: конкуренты. За место под солнцем в Валианских республиках придётся драться, конкурируя с куда более старыми и влиятельными анимантам, которые могут использовать грязную тактику: нанимать головорезов или убийц, писать доносы...
Совет мастеру: Не забывайте про отношение к анимантам. Оно, опять же, способно дать интересные зацепки для квестов. Или создать персонажам игроков сильные неприятности. Убедитесь, что игрок понимает, что ему, скорее всего, придётся прятать свои таланты.
Четвёртая проблема даже более серьёзная, чем предыдущие две: границы возможностей анимансии весьма расплывчаты. Например, игрок может захотеть сделать маленького конструкта, который будет таскать его вещи, вселив в него душу собаки. Следует ли ведущему разрешить ему это? Ведь в игре нет примеров существования подобных конструктов, но нет никаких препятствий для такого эксперимента. Хорошо, а если персонаж захочет сделать себе механического боевого пса на основе той же души собаки? Стоит ли мастеру разрешить ему это? Будет ли конструкт слушаться аниманты? Какой шанс того, что он получится неуправляемым? А если персонаж захочет сделать не целого конструкт, а механический протез, который "связывается" с душой и управляется, как обычная конечность? Конечно, мастер может наложить запрет на подобные эксперименты, но это уничтожит всю изюминка анимансии.
Совет мастеру. Если игрок заинтересован в экспериментах-- опирайтесь на сведения о существующих экспериментах анимансии и здравый смысл. В конце концов, что мешает персонажу сделать открытие? Ничего! Только вот на это необходимо время и деньги.

Если вам кажется, что результат эксперимента персонажа настолько крут, что сломает игру-- позаботьтесь, чтобы персонажу пришлось потратить достаточно времени и денег, чтобы получит этот результат. А там либо ваша компания закончится, либо его позовут в Валианскую академию, чтобы вручить почётную степень. И, да, если герою удастся создать Гигантского Боевого Робота, aka меху, то куда бы он не притащил его с собой, в нём узнают аниманта. А анимантов любят далеко не везде... Подытоживая всё, сказанное выше: анимансия может дать множество зацепок для приключений. А может создать большие проблемы. Поэтому ведущему советуется хорошенько взвесить всё и решить: позволит ли он игрокам выбирать школу анимансии или нет? Ведь для того, чтобы передать изюминку мира, вполне хватит непися-аниманта...

Мастерская аниманта

Мы не будем подробно перечислять инструменты, которые нужны аниманту для исследований. Всё равно у каждого они будут свои: кто-то забъёт мастерскую кристаллами адры, кто-то создаст огромное подключённое к генератору кресло, у кого-то будут медные чаны с водой. Конечно, ниже мы перечислимые основные материалы и инструменты, которыми пользуются аниманты, но самым важным в итоге является стоимость оборудования: она показывает, сколько денег и времени аниманты придётся потратить на оборудование мастерской (используйте правила Ремесла из книги игрока). Поэтому же в описании того, что анимант может сделать в своей мастерской, указаны не конкретные приспособления, а стоимость мастерской-- например, 'мастерская стоимостью не менее 1000 зм' и так далее.

Инструменты и материалы

Адра. Таинственные кристаллы, растущие прямо из земли. Говорят, их корни находятся в центре мира. Говорят, души умерших уходят не куда-нибудь, а в них. Отколотые куски адры умирают, как сорванные цветы-- теряют блеск. Тем не менее, это не сказывается на их основном свойстве-- затягивать и удерживать души. Аниматы закованы в адровую броню; конструкты содержат адровые сердечники; адровые камни используются для собора и транспортировки Сущности.
Медь. Куда более обыденный матриал, чем адра; однако обладает странной способностью резонировать с душами. Аниманты используют медь для деталей конструктов, для наручников, чтобы удерживать пациентов (и их души) во время лечения, игол-- чтобы вводить их тела пациентов, в те точки, где сосредотачивается духовная энергия, и так далее.
Вода. Пересадка души в конструкт проходит куда легче, если более половины его тела погружено в воду. Вода служит фактором, смягчающим процесс.
Камертон. Звуковые колебания тоже могут помочь. Если камертон соединить медной проволокой с медной иглой, а иглу ввести в тело пациента, то вибрация камертона передастся душе. Последствия могут быть непредсказуемы и сильно зависят от того, в какую точку тела была введена игла.
Кресло. Из адры, меди и простого дерева собирается основной инструмент аниманта-- нечто вроде кресла, опутанного медными нитями, с прикреплёнными к нему кристаллами адры и обычно кожаными ремням, позволяющими зафиксировать пациента (ведь он может не совсем желать лечиться изначально или расхочет в процессе). Есть на кресле и медные оковы, которые, однако, служат не для фиксации, а для резонанса с душой, и должны соприкасаться с телом в энергетических точках: запястьях, лодыжках, над локтями. Они дополняются медным обручем на лоб. У большинства анимантов есть по меньшей мере пара таких кресел; мало кому охота пугать клиентов устрашающего вида

креслом для операций. Также, в зависимости от аниманта, кресло может быть подключено к различным механизмам, адровым генераторами, иметь тазик с водой, куда опускаются ноги пациента, и так далее.

Сущность. Грубо говоря, Сущность-- это материал, из которого делаются души, некая эфирная энергия. Не целая душа, но осколки и обрывки душ. Сущность заключают в кадровые камни; только таким образом её можно собирать и транспортировать. В зависимости от размера, адровый камень способен вместить от одной (камень размером с кусочек гальки) до 10 (булыжник размером с ладонь) единиц сущности. Собирать сущность в камни можно несколькими способами.

Самый простой способ-- найти адровый столб, в котором живёт адроган, и расколоть его на кусочки. В сумме вы таким образом получите 4к10 единиц сущности, распределённых между осколками. Однако вам придётся сражаться с разозлённым адроганом и подчиняющимися ему существами вроде адровых жуков. Если адроган переживёт бой, то он превратится в пугру-- озлобленное существо, находящееся наслаждение в убийствах, и, скорее всего, у окрестных деревень вскоре начнутся проблемы.

Менее эффективный, но более экологичный способ-- сбор остаточной энергии умерших существ. Если на останки существа, умершего насильственной смертью не более минуты назад, положить кадровый камень, то он поглотит остатки сущности. Количество сущности зависит от того, что это было за существо: *человек или животное*— 1к2-1, с*осуд*— 1к4-1, *дух или древний*— 1к6.

В случае сбора сущности призрака, которые, как известно, материальных тел не имеют, камень кладётся на место, где находился призрак за мгновение до своего развоплощения.

Изначальное сырьё. Уничтоженный, блайт рассеивается, но не до конца. От него остаются странные энергетические субстанции, похожие на лужищу воды, облако тумана, комок земли или огонёк (от дождевых, ветряных, каменных и огненных блайтов соответственно). Это не обычные вода, туман и так далее: они насыщены энергией. Огонёк не желает гаснуть, лужица воды пытается куда-то уползти и так далее. Помещённые в замкнутый сосуд, эти субстанции могут быть использованы для опытов анмантами и изготовителями магических артефактов. Энергия, содержащаяся в изначальном сырьё, рассеивается через 1к8 дней: вода становится обычной, огонёк гаснет и так далее. Количество единиц сырья, которое можно получить из блайта, равно его уровню угрозы.

Транс. Посадив пациента в кресло и обеспечив контакт меди с энергетически важными точками на теле (обычно этой цели служат медные браслеты, но в случае лечения пациента в ход могут пойти медные иглы), анимант обычно погружает пациента в транс.То, как именно пациент будет погружён в транс, зависит от того, при каких обстоятельствах у него проявилось заболевание, на которое он жалуется. Аниманту нужно выяснить, какие раздражители пробудили проблемы с головой, точнее, душой пациента, а потом повторить эти раздражители. Иногда достаточно того, чтобы пациент просто вспомнил во всех подробностях момент, когда в нём, например, проснулись воспоминания о прошлой жизни. Иногда для гипноза нужна музыка, покачивание перед глазами пациента блестящими предметами и тому подобные действия. Когда пациент погружён в транс или похожее состояние, то вы можете, поговорив с ним понять его недуг. Например, если у него пробудились воспоминания о прошлой жизни, он начнёт говорить от имени своего второго "я"; если в нём живут две души-- вторая тоже подаст голос; и, наконец, он начнёт кричать бессмысленные фразы на разные голоса, если в нём множество осколков разных душ. Поняв структуру души, вы можете попытаться усилить одни аспекты души и ослабить другие. Это позволяет заставить, например, воспоминания прошлой жизни-- уснуть, или вторую душу-- замолчать. Однако редко анимантам удаётся вылечить пациента навсегда. Обычно им удаётся лишь смягчить симптомы. В ходе беседы с ними вы можете узнать, кем цель была в предыдущих воплощениях (редко кому из анимантов, однако, удавалось проникнуть " глубже" пятого воплощения).

Цены на инструменты и материалы см. в главе Снаряжение.

Заклинания волшебника

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)
Брызги кислоты
Волшебная рука
Защита от оружия
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия
Меткий удар
Огненный снаряд
Пляшущие огоньки
Починка
Свет
Сообщение
Фокусы
Электрошок
Ядовитые брызги

1 УРОВЕНЬ
Безмолвный образ
Ведьмин снаряд
Волна грома
Волшебная стрела
Доспехи мага
Защита от добра и зла
Луч болезни
Маскировка
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Обнаружение магии
Огненные ладони
Опознание
Падение пёрышком
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Сверкающие брызги
Сигнал тревоги
Скольжение
Скороход
Тензеров парящий диск
Туманное облако
Цветной шарик
Щит

2 УРОВЕНЬ
Вечный огонь
Видение невидимого
Волшебные уста
Волшебный замок
Дребезги
Левитация
Луч слабости
Магическое оружие
Мельфова кислотная стрела
Невидимость
Нетленные останки
Нистулова ложная аура
Облако кинжалов
Открывание
Отражения
Палящий луч
Паук
Паутина
Поиск предмета
Порыв ветра
Пылающий шар
Размытый образ
Смена обличья
Тёмное зрение
Трюк с верёвкой
Туманный шаг
Тьма
Увеличение/уменьшение

3 УРОВЕНЬ
Восставший труп
Газообразная форма
Гипнотический узор
Замедление
Защита от энергии
Зловонное облако
Контрзаклинание
Магический круг
Метель
Молния
Необнаружимость
Образ
Огненный шар

Охранные руны
Подводное дыхание
Подсматривание
Полёт
Послание
Призрачный скакун
Прикосновение вампира
Притворная смерть
Проклятие
Рассеивание магии
Снятие проклятья
Ужас
Ускорение
Языки

4 УРОВЕНЬ
Власть над водами
Высшая невидимость
Град
Изгнание
Изготовление
Изменение формы камня
Каменная кожа
Магический глаз
Мираж
Огненная стена
Огненный щит
Отилюков упругий шар
Поиск существа
Превращение
Смятение
Усыхание
Эвардовы чёрные щупальца

5 УРОВЕНЬ
Вещий сон
Длань Бигби
Знание легенд
Каменная стена
Конус холода
Наблюдение
Облако смерти
Оживление вещей
Оживление фампира
Притворство
Силовая стена
Создание прохода
Телекинез
Фальшивый двойник

6 УРОВЕНЬ
Волшебный сосуд
Движение почвы
Дромиджево появление
Заданная иллюзия
Истинное зрение
Круг смерти
Ледяная стена
Окаменение
Отилюков ледяной шар
Пляшущая молния
Предосторожность
Распад
Солнечный луч
Сотворение нежити
Стражи
Сфера неуязвимости

7 УРОВЕНЬ
Замедленный огненный шар
Запретная зона
Знак
Изменение тяготения
Изоляция
Меч Морденкайнена
Подобие
Проекция
Радужные брызги
Таинственный мираж
Узилище

8 УРОВЕНЬ
Антипатия/симпатия
Власть над погодой
Воспламеняющая туча
Двойник
Преграда магии
Слово Силы: оглушение
Сокрытие разума
Солнечный ожог
Телепатия

9 УРОВЕНЬ
Заточение
Истинное превращение
Метеоритный дождь
Остановка времени
Полное превращение
Предвидение
Радужная стена

САЙФЕР

Эльф из Эйр Гланфата, дикарь с ожерельем клыков на шее, обрушивает свою палицу на голову авантюриста, посмевшего осквернить энгвитанские руины. Его оружие вспыхивает фиолетовым светом— и в следующее мгновение он бросает сгусток ментальной энергии в другого авантюриста, который пытается сплести заклинание.
Женщина с бледным лицом выслушивает путаную речь крестьянки, которая боится, что её дитя станет пусторождённым. Женщина касается разума крестьянки— и говорит слова утешения, которые та хотела бы услышать. Это всё, что она может сделать для неё в этот момент.
Нищий орлан сидит на углу улицы, глядя на прохожих невидящими глазами. Никто не знает, что он на самом деле чутко ловит обрывки мыслей и эмоций прохожих; когда ночь опустится на город, он придёт в дом графа и расскажет ему о том, что узнал, о тонких ростках измены, что пробиваются в умах горожан, и которые нужно выдрать, пока они не окрепли.
Все эти люди-- сайферы. Обладатели странных сил, позволяющих им заглядывать в чужой разум и души и управлять ими, обращать эмоции в энергию и поражать ими врагов.

ОХОТНИКИ НА РАЗУМ

Сайферы появились в Восточных землях совсем недавно. Гланфатанцы когда-то называли их "бришалгвин" ("охотники на разум"). Сайферы способны напрямую проникать в душу и психику другого существа и манипулировать ими, фокусируя при этом свою магию на духе как врагов, так и союзников. Большая часть сайферов до сих пор обитает в Восточных землях, хотя многие из тех, кто пользуется такими методами, расселились на всех изученных территориях. Постепенно к ним приходит общее признание, но в целом доверия к ним еще нет, особенно со стороны малообразованного населения.

СТРАННЫЕ СИЛЫ

Сайферы видят мир иначе, чем все остальные. Дар просыпается в них в период полового созревания, и развивается вне зависимости от того, хотят они этого или нет. Обрывки чувств и эмоций других людей отдаются эхом у них в голове, а собственная злость слетает с пальцев электрическими разрядами. Они ощущают тепло и биение чужих душ.
Постепенно они учатся управлять даром: целенаправленно читать мысли и эмоции людей, очаровывать их, и поражать ментальной энергией. То, как сайфер будет реализовывать свой талант, зависит только от него. Одни, притворяясь магами или жрецами, находят приют в сельской местности. Другие втайне используют свои таланты, чтобы занять видные позиции в обществе. Третьи становятся наёмниками, эффективными и смертоносными бойцами.
Однако у них есть одно общее: в них во всех есть нечто, неуловимо чуждое.
И они это ощущают.

САЙФЕРЫ, АНИМАНСИЯ И ХРАНИТЕЛИ

Силы сайфера частично похожи на силы анимантов и хранителей, но именно что частично: по сути дела, всё, что объединяет этих троих— то, что их сила обращена на души людей.
Аниманты используют сложные расчёты и машины, которые позволяют узнать о душах, а также манипулировать ими. Сайферам, чтобы увидеть душу, машины не нужны— но они не могут маниулировать душой, не властны, например, привязать её к какому-то телу.
Хранители способны видеть прошлое душ, и души недавно умерших людей, которые ещё не ушли в адру, и говорить с ними. Опять же, способности сайфера ограничены душой текущей реинкарнации живого человека: они не могут увидеть прошлые воплощения (если сам человек этого не помнит), они не могут разговаривать с душами мёртвых (хотя могут их видеть, если те ещё не ушли За Грань).
При этом сайферу доступно то, что не доступно хранителям и анимантам: эмоции и мысли человека. Сайферы могут очаровывать, пугать или даже стирать память. То, что не умеет ни один маг.
Создавая сайфера, держите в голове одно: несмотря на то, что Эора полна магии, сайферы— это нечто новое, таинственное и загадочное даже для этого мира.

Откуда взялись сайферы?

Создатели игры не дают на это ответа. Лишь намекают, что у сайферов есть определённая связь с анимантами— последние изучают души с научной точки зрения, сайферы же ощущают души интуитивно. Возможно, что-то общее у них есть с Хранителями.
Однако вот вам ещё одна небольшая теория. В одном из квестов появляется представитель малочисленной расы паукоподобных существ— витрак. Витраки обладают коллективным разумом, и живут под землёй, подальше от людей, эльфов и прочих. И обладают способностями, схожими со способностями сайферов.
Так, может быть, сайферы— это люди, в которых реинкарнировались души витраков? Или же витраки как-то манипулируют душами живущих, мечтая, скажем, завоевать весь мир—но нечаянно создали сайферов, наделив людей своими способностями? Может быть, именно сайферы— будущее мира, естественный путь которого был извращён энгвитанцами, создавшими богов?

САЙФЕР Уровень	Бонус мастерства	Максимальное сосредоточение	Умения	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний							
1	+2	2	Использование заклинаний, фокус разума, хлыст души	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	2	Таинство новичка	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	Метамагия	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	Увеличение характеристик	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	6	Таинство подмастерья	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	8	Улучшение	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—

9	+4	9	Увеличение характеристик	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	10	Метамагия	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	12	Увеличение характеристик	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	14	Таинство мастера	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	16	Увеличение характеристик	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	17	Метамагия	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Психический резерв	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Увеличение характеристик	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Сайферское восстановление	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ

Вы можете быстро создать сайфера, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Харизмы должно быть наивысшее значение. Следующей по величине характеристикой должно быть Телосложение. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник». В-третьих, В-третьих, выберите заговоры *ментальное лезвие* и *дружба*, заклинания— *очарование личности* и *порча*.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Сайферы обладают следующими классовыми умениями.

ХИТЫ

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень сайфера
Хиты на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень сайфера после первого

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Лёгкие доспехи
Оружие: Простое оружие
Инструменты: нет
Спасброски: Телосложение, Харизма
Навыки: Выберите два навыка из следующих: Запугивание, Магия, Обман, Проницательность, Религия, Убеждение.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) короткий лук и 20 стрел или б) любое простое оружие
- а) набор исследователя подземелий или б) набор путешественника
- Два кинжала

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания сайферов отличаются от заклинаний друидов или магов, и даже от напевов барда. Они черпают силу в себе самих, в глубине собственной души— или чужих дущ. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний сайфера в главе 11.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вам известны два заговора, которые вы выбираете из списка заклинаний сайфера. Вы обучаетесь дополнительным заговорам сайфеора на свой выбор по мере роста в уровнях, как это показано в колонке «известные заговоры».

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Сайфер» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки по окончании продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня ментальные лезвия, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать его с помощью любой из этих ячеек.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка заклинаний сайфера. Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний сайфера заменить на другое из списка сайфера, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

Вы используете Харизму для сотворения заклинаний. Мощь заклинаний зависит от вашей способности проецировать свою волю в реальность. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Харизму при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

ФОКУС РАЗУМА

Собственный разум заменяет сайферу и фокусировку, и материальный компоненты. Ничего из этого ему не нужно, чтобы творить заклинания, даже если в описании заклинания это указывается. Однако у подобной особенности есть и обратная сторона: если у сайфера не осталось ячеек заклинаний, то он получает первую степень истощения, которая проходит только тогда, когда он восстановит хоть одну ячейку. Это во-первых. Во-вторых, целью своих заклинаний не может быть он сам: только союзник или противник.

ХЛЫСТ ДУШИ

Нанося противнику урон, вы можете сконцентрироваться не на том, чтобы поразить его тело, а на том, чтобы отколоть кусочек от его души. Это не нанесёт его душе большого вреда— но зато крошечные осколки сущности, взвивающиеся в воздух, сделают сильнее вас. Атакуя противника оружием, потратьте бонусное действие— до того, как сделаете бросок атаки. Если атака успешна, сделайте два броска урона вместо одного. Меньший результат из двух используйте для определения нанесённого урона. Больший показывает, сколько единиц сосредоточения вы получили: вы получаете 1 единицу сосредоточения за каждые полные 5 единиц нанесённого урона. Единицы сосредоточения позволят вам

создавать разнообразные магические эффекты. Количество единиц сосредоточения не может превышать максимум, указанный в таблице (максимум увеличивается с уровнем). Единицы сосредоточения теряются после долгого отдыха.
Когда сайфер использует эту способность, его оружие вспыхивает фиолетовым светом.

СВОБОДНОЕ ЗАКЛИНАТЕЛЬСТВО

Вы можете использовать единицы сосредоточения, чтобы получить дополнительные ячейки заклинаний, и наоборот, пожертвовать ячейками, чтоб получить единицы. Другие способы использования единиц сосредоточания вы освоите на более высоких уровнях.
Создание ячеек заклинаний. В свой ход вы можете бонусным действием превратить оставшиеся единицы средоточения в дополнительные ячейки заклинаний. Приведённая таблица отображает стоимость создания ячеек разных уровней. Вы не можете создавать ячейки с уровнем выше 5. Созданные ячейки заклинаний исчезают в конце длительного отдыха.

СОЗДАНИЕ ЯЧЕЕК ЗАКЛИНАНИЙ

Уровень ячейки заклинаний	Единицы сосредоточения
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Преобразование ячейки заклинания в единицы сосредоточения. Вы можете в свой ход бонусным действием преобразовать одну ячейку заклинаний в единицы сосредоточения, количество которых равно уровню ячейки.

ТРЕТИЙ ГЛАЗ

Сосредоточившись на цели, вы можете видеть её душу. Вы узнаёте её поверхностные эмоции, и тип души: древний это, сосуд, дух, животное или обычный человек. Обычно такие вещи, конечно, можно определить просто по внешнему облику, но если истинный облик цели, например, замаскирован иллюзией, или это человек, превращённый в животное-- вы сразу заметите несоответствие. Также вы видите заклинания очарования, если они наложены на цель; вы не можете определить, какое это заклинание, но видите, насколько оно мощное (какого круга). Вы увидите, если с сущностью цели что-то не то: если в неё кто-то вселился, например. Также, если цель на третьем или более месяце беременности, вы замечаете зародыш душу ребёнка внутри неё.

ТАИНСТВО НОВИЧКА

На 2-м уровне вы открываете в себе одну из следующих способностей:
***Аура*:** Начиная с 2-го уровня вы действием можете заставить всех существ в 10-футовом кубе с центром на вас совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. Все существа, провалившие спасбросок, становятся до конца вашего следующего хода очарованными или напуганными вами (на ваш выбор). Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.
Прикосновение к разуму: Начиная со 2 уровня ваше чуждое знание даёт вам возможность касаться разума других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом, которое видите в пределах 30 футов от себя. Вам не нужно знать общий с существом язык для того, чтобы оно понимало ваши телепатические высказывания, но существо должно быть в состоянии понимать как минимум один язык.
Насытиться болью: Начиная со 2 уровня, когда вы опускаете хиты враждебного существа до 0, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы + ваш уровень сайфера (минимум 1).

МЕТАМАГИЯ

На 3 уровне вы получаете способность подстраивать заклинания под свои нужды. Вы выбираете два варианта метамагии из перечисленных ниже. На 10 и 17 уровне вы получаете ещё по одному варианту.

При сотворении заклинания может быть использован только один метамагический вариант, если в его описании не указано обратное.

АККУРАТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает других существ совершить спасбросок, вы можете защитить некоторых из них от мёагического воздействия. Для этого вы тратите 1 единицу сосредоточения и выбираете существ в количестве, равном вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо). Указанные существа автоматически преуспевают в спасброске от данного заклинания.

ДАЛЁКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

При накладывании заклинания, дистанция которого 5 футов и более, вы можете потратить 1 единицу сосредоточения, чтобы удвоить это расстояние.

При накладывании заклинания с дистанцией «прикосновение», вы можете потратить 1 единицу сосредоточения, чтобы увеличить это расстояние до 30 футов.

НЕПРЕОДОЛИМОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, вы можете потратить 3 единицы сосредоточения, чтобы одна из целей заклинания совершила первый спасбросок от этого заклинания с помехой.

НЕУЛОВИМОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Во время использования заклинания вы можете потратить 1 единицу сосредоточения, чтоб сотворить его без вербальных и соматических компонентов.

ПРОДЛЁННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

При накладывании заклинания с длительностью 1 минута или более, вы можете потратить 1 единицу сосредоточения, чтобы удвоить это время, вплоть до максимального в 24 часа.

УДВОЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вы используете заклинание, нацеливаемое на текущем накладываемом уровне только на одно существо и не имеющее дальность «на себя», вы можете потратить количество единиц сосредоточения, равное уровню заклинания (1 для заговоров), чтобы нацелиться им на второе существо-цель в пределах дистанции этого заклинания.

УСИЛЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

При совершении броска урона от заклинания вы можете потратить 1 единицу сосредоточения, чтобы перебросить несколько костей урона (количество равно вашему модификатору Харизмы, минимум одна). Вы должны использовать новое выпавшее значение.

Вы можете воспользоваться вариантом «усиленное заклинание» даже если вы уже использовали другой вариант метамагии для этого заклинания.

УСКОРЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вы используете заклинание со временем накладывания «1 действие», вы можете потратить 2 единицы сосредоточения, чтобы сотворить это заклинание бонусным действием.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ТАИНСТВО ПОДМАСТЕРЬЯ

На 6-м уровне вы открываете в себе одно из следующих умений:

***Опёка*:** на 6 уровне вы научитесь магически опекать себя от атак и использовать неудачную вражескую атаку на пользу себе. Если существо совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией создать помеху для этого броска. Если атака промахнётся по вам, ваш следующий бросок атаки по этому существу совершается с преимуществом, если вы совершите его до конца своего следующего хода. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

Исчезновение: Начиная с 6 уровня, получив урон, вы поражаете разум противников, не давая им увидеть себя. Вы буквально растворяетесь у них на глазах. Если вы получили урон, вы можете реакцией стать невидимым. Вы остаётесь невидимым до начала своего следующего хода, или пока не используете атаку или заклинание. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

ТАИНСТВО МАСТЕРА

На 14-м уровне вы открываете в себе одно из следующих умений:

Изменение памяти: На 14 уровне вы получаете способность изменить не только память, но и само восприятие гуманоида. Для этого вы должны, во-первых, коснуться гуманоида, во-вторых, потратить всё сосредоточение, который у вас есть. Его восприятие реальности с этого момента изменяется навсегда. Например, аумауа может начать считать себя орланом. Или мать станет считать пусторождённого ребёнка нормальным. Или человек забудет большую часть своей жизни. Любая попытка доказать ему, что иллюзия— неправда, просто не будет им восприниматься. Это существо остаётся в плену иллюзий, пока на него не будет сотворено заклинание *снятие проклятья*, либо пока вы (или другой сайфер) не используют это умение ещё раз.

Поле иллюзии: Начиная с 14 уровня вы можете погружать существ в иллюзорное пространство. Выберите действием видимое вами существо в пределах 60 футов от себя. Оно должно совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. В случае провала оно очаровано или напугано вами (на ваш выбор) на протяжении 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы концентрировались на заклинании). Эффект завершается преждевременно, если существо получает любой урон.

Покуда иллюзия длится, существо считает, что оно потерялось в туманном пространстве, образ которого выбираете вы. Существо может видеть и слышать только себя, вас и иллюзию.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

Шаг сквозь ад: Начиная с 14 уровня, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете использовать это умение, чтобы наполнить его разум самыми страшными кошмарами, которые только можно вообразить. Цель получает урон психической энергией 10к10 от испытанных жутких ощущений. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания продолжительного отдыха.

ПСИХИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ

На 18 уровне вы можете обратиться к внутреннему резерву мистической силы. Вам надо потратить на это 1 минуту, после чего вы поднимаете количество единиц сосредоточения до половины от максимального количества. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания продолжительного отдыха.

САЙФЕРСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

На 20 уровне вы больше не теряете очки сосредоточения после долгого отдыха. Наоборот, после долгого отдыха ваше сосредоточение понимается до максимального уровня.

Заклинаня сайфера

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)
Злая насмешка
Дружба
Ментальное лезвие
Меткий удар
Сопротивление
Указание
Фокусы
Электрошок

1 УРОВЕНЬ
Благословение
Героизм
Гневная кара
Диссонирующий шёпот
Дружба с животными
Жуткий смех таши
Маскировка
Очарование личности
Понимание языков
Порча
Приказ
Сглаз

2 УРОВЕНЬ
Умиротворение
Внушение
Корона безумия
Невидимость
Область истины
Обнаружение мыслей
Охраняющая связь
Подмога
Речь златоуста
Удержание личности
Улучшение характеристики

3 УРОВЕНЬ
Замедление
Гипнотический узор
Голод ночи
Контрзаклинание
Образ
Ужас

Языки

4 УРОВЕНЬ
Воображаемый убийца
Оглушающая кара
Подчинение зверя
Принуждение
Речь златоуста
Смятение

5 УРОВЕНЬ
Вещий сон
Изменение памяти
Ментальная связь Рэри
Множественное внушение
Обет
Подчинение личности
Слово силы: оглушение
Смертный ужас
Сокрытие разума
Удержание чудовища

6 УРОВЕНЬ
Истинное зрение
Множественное внушение
Окаменение
Разящее око
Сфера неуязвимости

7 УРОВЕНЬ
Перст смерти
Связь разумов
Сквозь грань
Узилище

8 УРОВЕНЬ
Антипатия/симпатия
Находчивость
Подчинение чудовища
Слабоумие
Сокрытие разума

9 УРОВЕНЬ
Предвидение
Слово силы: смерть

СНАРЯЖЕНИЕ

Инструменты и материалы мага

Товар	***Стоимость***	***Вес***
Гримуар*	60 зм	3 фн
Инструменты аниманта (лаборатория)	500 зм и более	Её нельзя носить с собой, однако оборудование можно при необходимости перевезти в другое место. Для транспортировки оборудования на 500 зм необходима одна телега.
Изначальное сырьё	300 зм за единицу	--
Адровый камень (маленький, на 1 ед. сущности)	50 зм	--
Адровый камень (средний, на 5 ед. сущности)	200 зм	1 фн
Адровый камень (большой, на 10 ед. сущности)	350 зм	1 фн
Адровый камень (большой, на 10 ед. сущности)	350 зм	1 фн

* Книга заклинаний и фокусировка мага в одном флаконе. Поэтому ни книгу заклинаний, ни фокусировку отдельно магу покупать нет необходимости.

Наркотики

!!! Если что, наркотики— это плохо, и не употребляйте их в реальной жизни.

Товар	***Стоимость***	***Вес***
Малакачоя (доза)	100 зм	--

Этот наркотик выращивают и употребляют в основном на равнинах Иксамитль. Он погружает в трансоподобное состояние, и иногда может расширить границы возможностей того, кто использует магию.
Приняв дозу, сделайте проверку телосложения со Сл 20. Если у вас есть уровни монаха, то уменьшите Сложность на свой бонус мастерства. Если вы натланин с культурой Равнины Иксамитль, то проверку делаете с преимуществом. Успешная проверка даёт результат в зависимости от вашего класса. Если у вас уровни нескольких описанных ниже классов, то выберите эффекты одного:

- **Волшебник.** Вы восстанавливаете любую ячейку заклинания.
- **Сайфер.** Вы получаете два очка сосредоточения, которые не исчезают, пока вы не предпримете короткий отдых.
- **Монах.** Вы получаете 1 очко ки каждый раунд. Выше максимума это количество не поднимается.

Через пять минут после приёма наркотика вы получаете уровень истощения и теряете все бонусы, которые он дал.

При провале спас-броска вы получаете уровень истощения сразу, и на час впадаете в состояние бреда, сходное с белой горячкой.

Огнестрельное оружие

Мир Эоры уже вышел из периода средневековье, и огнестрельное оружие, равно как взрывчатка и артиллерия, там довольно-таки распространено в цивилизованных регионах. Однако из-за активного использования магии и зачарованных доспехов его появление не изменило войны так, как произошло в нашем мире. Лучшими специалистами по артиллерии и огнестрельному оружию являются жители Королевства Рауатай. Пушки их кораблей— самые мощные в мире.

ВЗРЫВЧАТКА				
Предмет	Цена	Вес		
Бомба	150 зм	1 фнт.		
Порох, бочонок	250 зм	20 фнт.		
Порох, рожок	35 зм	2 фнт.		
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ				
Предмет	Стоимость	Урон	Вес	Свойства
Воинское дальнобойное оружие				
Пистоль	250 зм	1к10 колющий	3 фнт.	Боеприпас (дис. 30/90), перезарядка, поломка
Мушкет	500 зм	1к12 колющий	10 фнт.	Боеприпас (дис. 40/120), двуручное, перезарядка, поломка
Боеприпасы				
Пули (10)	3 зм	2 фнт. —		

Поломка: Это оружие сложное технологически, а потому может сломаться, если за ним плохо ухаживать. Или просто сломаться. Если при броске атаки на кубике выпало 1 или 2, то огнестрельное оружие ломается. Чтобы его починить, нужна проверка использования инструментов оружейника со Сл 10.

Инструменты

ИНСТРУМЕНТЫ		
Предмет	Цена	Вес
Инструменты оружейника	50 зм	1 фнт.

Инструменты оружейника. Позволяют создавать пули и чинить оружие, если оно сломается.

Дурганская сталь

Легендарная мастерская гномов, Батарея Дургана, сейчас лежит в руинах, но изделия из особой стали, которые изготавливались там, вошли в легенды. Нередко их находят в развалинах колоний гномов, или передают по наследству, от отца к сыну.

Оружие и доспехи, изготовленное из дурганской стали, имеют следующие параметры:
Урон (оружие). +1к6 урона.
Бонус к КБ: +2 к базову КБ доспеха.
Вес. +10 фнт.
Цена. + 3000 зм.

Артефакты Эоры: ДМу на заметку

Практически все артефакты и зелья, описанные в «Книге Ведущего», работают и в Эоре. Ознакомьтесь с содержанием следующего раздела— «Магия Эоры»-- чтобы понять, какие артефакты не будут работать в мире Эоры.
Аналог элементалей в мире Эоры— блайты. Так что любой артефакт, позволяющий призывать элементалей или управлять ими, в мире Эоры будет призывать блайтов. Артефакты, призывающие существ, будут продолжать действовать в мире Эоры, если тип существа, которое они призывают, может существовать там (например, модно призвать делемгана— духа дерева— но не небожителя, потому что небожителей в Эоре нет). Однако они будут призывать существо не из какого-то другого плана, а материализовывать его тело из энергии.
Вообще, если нужно объяснить источник силы артефакта в Эоре, то лучший ответ— души. К этому волшебному мечу привязана душа. К этому волшебному щиту из дерева привязана сущность делемгана, который в этом дереве жил. Металл, из которого ковался этот волшебный доспех, защищающий от огня, наполнен частичками блайтов огня. А этот амулет сделан из костей живого мертвеца, частички души которого до сих пор остались жить в нём... И так далее. Помните, что взаимодействие с душами ведётся в основном с помощью двух материалов: адры и меди. Если оружие имеет адровые или медные вставки, то это не спроста. Скорее всего, оно магическое!
Конечно, вам в большинстве случаев нужно будет подкорректировать историю артефакта. Вот несколько советов:

- *Основной источник загадочных артефактов— энгвитанские руины. Не нужно, однако, забывать, что энгвитанцы не были технологически продвинутой расой, а потому огнестрельное оружие (или магические бластеры), равно как и техномагические машины, там не найдёшь. Однако они весьма хорошо владели анимансией, а потому там возможно найти, например, боевого голема.*
- *Под землёй Эоры обитают колонии загадочных существ, визраков. Визраки имеют сходство с насекомыми и живут ульями. Они не злые создания, однако иногда становятся жертвами искателей приключений и анимантов, которые хотят захватить их или хотя бы их тела для опытов, а потому не слишком любят, когда в их подземные колонии лезут посторонние. Визраки интересны тем, что среди них множество сайферов, и они изготавливают артефакты, которые усиливают сайферские способности.*
- *Герои могут найти чудесное оружие и техномагические изделия в развалинах колоний гномов. Из игры мы знаем об одной гномьей колонии, уничтоженной Ондрой, поскольку гномы слишком близко подошли к какой-то тайне, связанной с древними энгвитанцами. Кто сказал, что прочие колонии гномов, которые теперь разрушены, не постигла та же судьба? И кто сказал, что в подземельях развалин не сохранилось ценных артефактов, созданных гномами?*
- *Равнина Иксамитль— загадочное место. Древняя культура, даже не пробовавшая расширить свои границы. Жившие бок о бок с энгвитанцами, но не взявшие от них ничего. Мирный народ с очень странными, а иногда и жестокими ритуалами. Место рождения некромантии и боевых монашеских орденов, которые черпают силу из собственной боли и умерщвлённой плоти. Равнины Иксамитль*

задумывались как культура, имеющая мало общего с индоевропейской. В результате вышла мезоамерика с китайским уклоном. Так что если куда помещать зловещие артефакты, связанные с некромантией, помогающие черпать силу из собственной или чужой боли и крови, то Равнины Иксамитль подойдут идеально.

- *Артефакты, наделённые силой божеств, редки и опасны. Потому что, используя его, вы отдаёте себя во власть божеству— а оно может страшно покарать вас, если сочтёт недостойным.*

МАГИЯ ЭОРЫ

Магия Эоры разнообразна. Творят заклинания, собирая осколки душ в свои гримуары, маги. Плетут чары, черпая силы из легенд, из коллективного бессознательного, певчие. Священники взывают к божествам. Друиды— к силам природы. А сайферы— к странным, непонятным силам внутри себя.
При этом волшебство Эоры обладает своими особенностями, а потому далеко не все заклинания, описанные в книге игрока, будут работать в мире Pillars of Eternity.

Планы и демипланы

Как планы, так и демипланы в Эоре отсутствуют. Самое близкое подобие— это мир-за - завесой, некое измерение, где обитают боги и куда уходят души умерших. Однако это измерение не доступно для магии: маги не могут ни перемещаться туда, ни вызывать оттуда существ. Ибо нет власти смертных там, где царствуют боги... Лишь Хранитель способны видеть часть мира-за-завесой— потерявшиеся души, бродящие по грани. Если такая душа бродит долго, то она превращается в Тень, которая высасывает Сущность из живых существ, пытаясь восстановить свою. Порталами в мир-за-завесой служат кристаллы адры (считается, однако, что есть и иные, невидимые врата на тот свет). Большая часть заклинаний, которые позволяют перемещаться на другие планы или вызывать с них существ, в Эоре просто не будут работать. Однако маги могут манипулировать обрывками душ, которые остались на этом свете, и вызывать призрачных существ вроде блайтов или делемганов.

Колесо

После смерти души всех живых существ уходят в Колесо, цикл реинкарнаций. По этой причине заклинания, что позволяют оживить человека, чьё тело уже умерло, не работают. Душу нельзя достать из Колёса, нельзя выдернуть из тела, в которое она уже реинкарнировалась. Теоретически, конечно, аниманты когда-нибудь изыщут способ сделать это, но страшно подумать, насколько это травмирует душу. Более того, умершее тело в Эоре уже не оживить магией, а привязка души к уже мёртвому телу приведёт к созданию фампира или другой мерзкой нежити.

Существа с других планов

Поскольку других планов в Эоре нет, нет и существ, которые с них приходят. Конечно, божества иногда воплощаются в смертной форме (самая известная такая личность— Вайдавен, ставший аватарой бога Эотаса... И убитый), но они слишком сильны, чтобы их можно было изгнать заклинанием или как-то ограничить. Поэтому вместо обычной классификации существ, представленной в книге игрока (небожители, исчадия, абберации, феи, элементали), используйте следующую: **древние, духи,** и **сосуды**. И, конечно, обычные существа, как же без них.

Древние— хоть эти существа и материальны, они обладают очень сильной энергией и (иногда) способностью сливаться с естественной средой (например, адроган— с адровым столпом). И, да, они очень древние. К их числу относятся делемганы, адроганы и пугры, слизи, скрытни, и споровики.
Духи— это либо души, которые не смогли по каким-то причинам уйти в арду (привидения, сеан-гулы), либо осколки душ, которые остались бродить по свету в виде сгустков энергии (огоньки, блайты, тени).
Сосуды же— это мёртвые или искусственные тела, к которым привязана душа (или осколки душ). Скелет, которого поднял некромант— это сосуд. Фампир, который ест человечину, чтобы замедлить гниение своего тела— это тоже сосуд. Вихт— пусторождённый ребёнок, в которого, пытаясь его спасти, вселили душу зверя— тоже сосуд. Конструкт из плоти или бронзы, управляемый привязанной к нему душой— тоже сосуд.
Таким образом, если в описании заклинания или способности даётся выбор, например, от чего с помощью него защищаться— от небожителей, исчадий и пр.— вы выбираете один из трёх описанных выше видов: древние, призраки, сосуды. Когда описание заклинания или способности более конкретно и говорит об одном из этих видов, то считайте, что, с поправкой на особенности мира Эоры, нежить—это сосуды, элементали— это духи, феи— это древние.

Телепортация

Порталы и телепортация на большие расстояния в Эоре также не работают.

Названия заклинаний

Многие названия заклинаний, которые вы найдёте в DnD Next, содержат в себе имена магов: например, «Кислотная стрела Мельфа». Понятное дело, что в Эоре о Мельфе никто и слыхом не слыхивал, поэтому заклинание будет называться по-другому. Как? А это уже придумайте сами. Я не хочу путаницы, а потому оставила заклинаниям, которые не переделала, привычные имена. Более того, одно и то же заклинание практики различных ветвей магии могут называть по-разному: одно название используют в Старой Вайлии, другое— в Аэдирне, а певчий вообще назовёт его строчкой из какой-нибудь легенды.

Заклинания Книги Игрока, которые не доступны в Эоре:

Великолепный особняк Морденкайнена
Верный пёс Морденканена
Воскрешение
Врата
Демиплан
Запрет
Изгнание
Изгоняющая кара
Исполнение желаний
Истинное воскрешение
Кабинет Морденкайнена
Круг телепортации
Лабиринт
Леомундов потайной сундук
Леомундова хижина
Магические врата

Мерцание
Оживление
Переносящая дверь
Пир героев
Планарный союзник
Планарные узы
Поиск фамильяра
Призыв малых элементалей
Призыв животных
Призыв небожителя
Призыв феи
Призыв лесных обитателей
Призыв элементаля
Проекция в астрал
Реинкарнация
Руки Хадара
Связь с иным миром
Слово возврата
Сотворение
Сотворение пищи и воды
Телепортация
Трюк с верёвкой
Уход в иной мир
Эфирность

Заклинания Книги Игрока, которые были изменены (см. ниже описание изменений):

Видение невидимого
Восставший труп
Духовные стражи
Заточение
Истинное зрение
Магический круг
Поиск скакуна
Прикосновение вампира
Радужная стена
Радужные брызги
Рассеивание магии

Новые заклинания:

Верный пёс
Голод ночи
Запретная зона
Ментальное лезвие
Оживление фампира
Призыв древнего
Призыв малых блайтов
Призыв блайта

Призыв слизи
Связь разумов
Сквозь грань

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ВЕРНЫЙ ПЁС
4 уровень, вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (крошечный серебряный свисток, кусочек кости и нитка)
Длительность: 8 часов
Из частичек эмоций и Сущности вы создаёте призрачного сторожевого пса в свободном пространстве, видимом в пределах дистанции, где он и остаётся на время длительности заклинания, пока вы не отпустите его действием, или пока вы не отойдёте от него более чем на 100 футов. При желании, вы можете предать сторожу иную форму: например, кошки или даже свиньи. Пёс полупрозрачен, но может становиться полностью невидимым для всех, в том числе и для вас. Когда он невидим, ему нельзя причинить вред. Если в пределах 30 футов от него оказывается существо с размером Маленькое или больше, не произнося при этом пароль, указанный вами при накладывании этого заклинания, пёс начинает громко лаять (или каким-то другим образом сигнализировать о приближении чужака). Пёс видит невидимых существ и игнорирует иллюзии. По классификации существ, пёс— дух.
В начале каждого вашего хода пёс пытается укусить одно существо в пределах 5 футов от себя, враждебное вам. Бонус атаки пса равен вашему модификатору базовой характеристики + ваш бонус мастерства. При попадании он причиняет колющий урон 4к8. Атакуя, пёс становится видимым и может быть атакован в ответ. Его хит-пойнты равны хит-пойнтам обычной собаки, плюс ваш бонус мастерства. Вы можете запретить псу атаковать противника: в таком случае он будет просто подавать вам сигнал.

ГОЛОД НОЧИ
3 уровень, вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты
Вы запускаете пальцы в разум окружающих существ, заставляя их переживать их хужшие ночные кошмары. Целью становятся все существа радиусе 20-футовой сферы от вас, с центром на точке в пределах дистанции. Звуки реального мира доносятся до них глухо, как сквозь пелену, а перед глазами проносятся кошмарные видения: считайте, что существа, полностью находящиеся в этой области, ослеплены. Все существа, начинающие ход в зоне действия заклинания, получают психический урон 2к6. Все существа, оканчивающие ход в этой местности, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получают урон холодом 2к6— потусторонняя сила высасывает из их тел тепло.

ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА
6 уровень, ограждение (ритуал)
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (немного святой воды, редкие благовония и толчёный рубин, стоящий как минимум 1 000 зм)
Длительность: 1 день

Вы создаёте защиту от одного из следующих видов существ: духи, сосуды или древние, а также от магического перемещения. Защита покрывает до 40 000 квадратных футов пола и 30 футов над полом. Пока заклинание активно, существа и предметы не могут перемещаться магическим способом в эту область (перемещения адроганов и делемганов— по адровым камням или стволам деревьев— считаются магическими). Кроме того, это заклинание причиняет урон всем существам вида, выбираемого вами при его накладывании (духи, сосуды, древние). Когда существо выбранного вида впервые за ход входит в пространство заклинания или начинает в нём ход, оно получает урон психической энергией 5к10. Вне зависимости от того, какое заклинание вы выбрали, все души, которые ещё не ушли За Грань, тоже не могут проникать за создаваемый заклинанием барьер.
Если существо выбранного типа (или не ушедшая За Грань душа) находится на месте, защищаемым заклинанием, во время сотворения ритуала, то оно старается покинуть место до конца проведения ритуала. Если оно не может это сделать, оно получает урон, как описано выше.
Когда вы накладываете это заклинание, можете указать пароль. Существо, произносящее пароль при входе в эту местность, не получает урон от этого заклинания.
Пространство этого заклинания не может перекрываться с пространством другого заклинания запрет. Если вы накладываете заклинание запрет каждый день в течение 30 дней в одном и том же месте, заклинание длится, пока не будет рассеяно, и материальные компоненты последнего накладывания тратятся.

МЕНТАЛЬНОЕ ЛЕЗВИЕ
Заговор, воплощение
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная
Вы концентрируетесь и бросаете в противника, находящегося в пределах дистанции, заряд ментальной энергии. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает психический урон 1к10.
Когда вы достигаете больших уровней, заряд, попавший в противника, после того, как нанёс урон, отскакивает от него и летит в следующего противника, на которого вы укажете, и так далее.
Таким образом заряд поражает две цели на 5 уровне, три цели на 11 уровне и четыре цели на 17 уровне. Для каждого попадания совершите свой бросок атаки. Даже если заряд промахивается по цели, он летит к следующей. Все цели он поражает за один раунд. Он не может поразить врага, о существовании которого вы не знаете.

ОЖИВЛЕНИЕ ФАМПИРА
5 уровень, некромантия
Время накладывания: 1 час
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (адровый кристалл, стоящий как минимум 1000 зм, расходуемый заклинанием)
Длительность: Мгновенная
Вы возвращаете к жизни мертвеца, душа которого ещё не шагнула за грань. Как правило, если существо умерло не более суток назад, то проблем с возвращением души возникнуть не должно. Иначе вы делаете бросок кубика к20; если выпавшее число превзойдёт 10+ количество дней суток одной, которое прошло с момента смерти цели, то вам удаётся найти и вернуть в тело душу. При провале броска— душа уже ушла в Колесо, время, потраченное на ритуал, потрачено впустую, но адровый кристалл остаётся цел.

Цель оживает с 1 хтп-пойнтом, но уже не живым человеком (или эльфом, гномом и т.п.), а фампиром. Хорошая новость: существо прекращает страдать ото всех магических и немагических болезней и ядов, от которых страдало в момент смерти. Плохая: теперь её душа привязана к телу, и даже если тело уничтожить, она останется привязана к пеплу, праху или тому, что вообще осталось от тела. Самая плохая: тело продолжит гнить, и фампиру придётся поглощать кровь и плоть живых существ, чтобы замедлить это гниение. Однако это лишь отсрочит неизбежное— превращение в даргула, гуля, ревенанта и, наконец, скелета. Каждая новая стадия становится всё менее разумной и всё более не по-человечески выглядящей. Поэтому оживление фампира считается жуткой и порочной практикой, которая похожа скорее на месть, чем на помощь.
Это заклинание исцеляет все раны, но не восстанавливает отсутствующие части тела. Если у существа отсутствуют жизненно важные части тела — например, голова — заклинание автоматически проваливается.
Возвращение к (не)жизни — тяжёлое испытание. Цель получает штраф −4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик. Каждый раз, когда цель заканчивает длительный отдых, штраф уменьшается на 1, пока не исчезнет полностью.

ПРИЗЫВ БЛАЙТА
5 уровень, вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (вода и песок для водяного, горящее благовоние для воздушного, мягкая глина для земляного или сера и фосфор для огненного)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Вы создаёте прислуживающего блайта. Выберите область воды, воздуха, земли или огня, помещающуюся в куб с длиной ребра 10 футов. В свободном пространство в пределах 10 клеток от выбранной области появляется соответствующий местности блайт с показателем опасности 5 или меньше. Например, из костра выходит огненный блайт, а земляной блайт выбирается из-под земли. Блайт исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается.
Блайт дружественен к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за блайта, и он будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, он защищается от враждебных существ, но действий не совершает.
Если ваша концентрация нарушена, блайт не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и он становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть. Неуправляемый блайт не может быть отпущен вами, но он исчезает через 1 час после того, как был призван.
Параметры блайта есть у Мастера.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше пятого.

ПРИЗЫВ ДРЕВНЕГО
6 уровень, вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Вы призываете древнего с показателем опасности 6 или меньше. Это не призыв с какого-то иного плана: просто древний, находящийся в не менее чем 300 футах от вас, со всей возможной скоростью спешит вам на помощь. Если древнего нет— на помощь вам никто

не придёт, но и ячейку заклинания вы не тратите. Если древний не может двигаться (например, это гриб-споровик) – он тоже не явится на зов. Если в зоне действия заклинания находится несколько древних, удовлетворяющих условиям заклинания, то придёт тот, который ближе.
Чаще всего это заклинание произносят рядом с большими деревьями и адровыми камнями: в таких случаях с большой гарантией явится делемган или адроган. Но древний может быть любой, хоть пугра или слизь, только рейти нг его опасности должен быть 6 или меньше.
Древний дружественен к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за существо, и оно будет совершать свои собственные ходы. Оно подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаёте команду, оно защищается от враждебных существ, но действий не совершает.
Если ваша концентрация нарушена, существо не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и оно становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть. Неуправляемое существо не может быть отпущено вами, но он исчезает через 1 час после того, как оно было призвано.
Параметры древнего есть у Мастера.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше шестого.

ПРИЗЫВ МАЛЫХ БЛАЙТОВ
4 уровень, вызов
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Из обрывков эссенции существ и природной энергии вы призываете блайтов, которые появляются в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции.
Выберите один из вариантов того, кто появляется:
 Один блайт с показателем опасности 2 или ниже
 Два блайта с показателем опасности 1 или ниже
 Четыре блайта с показателем опасности 1/2 или ниже
 Восемь блайтов с показателем опасности 1/4 или ниже
Блайт исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается.
Призванные существа дружественны к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за призванных существ как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Они подчиняются отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, они защищаются от враждебных существ, но действий не совершают.
Параметры существ есть у Мастера.
Тип блайтов вы определяете сами. Блайты, вызванные одним заклинанием, могут быть разные, однако необходимо иметь источник материала для блайта в радиусе не больее чем 100 футов. Воздух для ветряного блайта (поэтому ветряных можно вызывать практически везде), не менее галлона воды—для штормового блайта, открытая земля—для земляного блайта, и огонь (источник силы не меньшей, чем горящий факел)— для огненного. Для более редких ледяных и магменных нужно иметь «под рукой» снег и расплавленный камень/металл.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейки большего уровня, вы выбираете один из описанных выше вариантов, но появляется в два раза больше существ при ячейке 6 уровня, и в три раза больше при ячейке 8 уровня.

ПРИЗЫВ СЛИЗИ
4 уровень, вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (по одной ягоде падуба за каждое призываемое существо)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа
Из природной энергии вы создайте одну или несколько слизей любого вида, которые появляются в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции.
Выберите один из вариантов того, кто появляется:
 Одна слизь с показателем опасности 2 или ниже
 Две слизи с показателем опасности 1 или ниже
 Четыре слизи с показателем опасности 1/2 или ниже
 Восемь слизей с показателем опасности 1/4 или ниже.
Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается.

СВЯЗЬ РАЗУМОВ
7 уровень, очарование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: концентрация (до 1 минуты)
Выберите одного противника и одного союзника. С этого момента вы соединяете разум союзника со своим собственным. Атакуя этого противника, ваш союзник получает бонус атаки, равный сумме его бонуса атаки и вашего бонуса атаки. То же самое верно и для вас. Тем не менее, с момента наложения заклинания вы и союзник непременно должны атаковать одну и ту же цель каждый раунд, иначе заклинание прекращает действовать. Также оно прекратит действовать, если вы используете другое заклинание сайфера.

СКВОЗЬ ГРАНЬ
7 уровень, преобразование
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 5 раундов
Вы окружаете союзника вихрем частиц душ из-за грани. Это выглядит как серебристый туман, окружающий союзника, и делающий его фигуру расплывчатой и призрачной. Скорость союзника возрастает вдвое, и он получает дополнительную атаку в раунд. Оружие союзника на время действия заклинания считается магическим и наносит урон психической энергией. Также союзник получает сопротивление ко всем видам физического урона и иммунитет к критическим ударам (в таком случае он получает обычный урон).
Вы не можете наложить это заклинание на себя самого.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня или выше, вы можете сделать целью до трёх согласных существ (включая вас) за каждый уровень ячейки выше седьмого. Существа должны находиться в пределах 10 футов от вас, когда вы накладываете это заклинание.

ИЗМЕНЁННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ВИДЕНИЕ НЕВИДИМОГО
2 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (щепотка талька и толчёного серебра)
Длительность: 1 час
Пока заклинание активно, вы видите невидимых существ и предметы, как если бы они были видимы, а также сгустки Сущности: например, вы можете заметить душу, которая ещё не ушла За Грань, или сидящего в адровом камне адрогана. Тем не менее, это заклинание не позволит увидеть существ, которые видимы, но просто прячутся (например, замаскировавшегося скрытня).

ВОССТАВШИЙ ТРУП
3 уровень, некромантия

Так же, как в книге, но вместо зомби вызывается ревенант.

ДУХОВНЫЕ СТРАЖИ
3 уровень, вызов
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (15-футовый радиус)
Компоненты: В, С, М (символ веры)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут
Вы вызываете духов, защищающих вас. Пока заклинание активно, они заполняют пространство в пределах 15 футов от вас. Чтобы узнать, что это за духи, киньте д6:

1	Тени
2	Огненные блайты
3	Ветряные блайты
4	Земляные блайты
5	Дождевые блайты
6	Огоньки

Мастер может не дать игроку сделать брсоок, а назвать тип духа сам, основываясь на местности, в которой находится герой.
Когда вы активируете это заклинание, вы можете указать любое количество существ, видимых вами, на которых и будет действовать это заклинание. Скорость этих существ в этой области уменьшена вдвое, и когда такое существо впервые за ход входит в область или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает урон 3к8. Тип урона зависит от типа духа: некротическая энергия— тень, огонь— огненный блайт, физический дробящий—земляной и дождевой блайты, электрический— ветряной, излучение— огонёк. При успехе существо получает половину урона.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

ЗАТОЧЕНИЕ
9 уровень, ограждение

Также, как в книге, но в Ограждённую тюрьму можно заточить только существ следующего типа: делемган, адроган, пугра, любой дух. Материальным компонентом в этом случае является кристалл адры.

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ

6 уровень, прорицание
Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (мазь для глаз, стоящая 25 зм; изготавливается из грибного порошка, шафрана и жира; расходуется заклинанием)
Длительность: 1 час
Заклинание даёт согласному существу, которого вы коснулись, способность видеть вещи такими, какими они являются на самом деле. Пока заклинание активно, это существо обладает истинным зрением, видит потайные двери, сокрытые магией, и сущность существ, находящихся вокруг него. Это позволит ему заметить души, ещё не ушедшие За Грань, невидимых существ, спрятавшихся в адровых столах адроганах и в деревьях—делемганов, и даже сущность просто спрятавшихся созданий.

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ
3 уровень, ограждение
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: 10 футов
Компоненты: В, С, М (святая вода или порошок серебра и железа, стоящий как минимум 100 зм, расходуемые заклинанием)
Длительность: 1 час
Вы создаёте из магической энергии цилиндр с радиусом 10 футов и высотой 20 футов с центром на точке на полу, видимой в пределах дистанции. Там, где цилиндр пересекает пол или другую поверхность, появляются светящиеся руны.
Выберите один или несколько видов существ из следующего списка: сосуды, духи, древние. Круг действует на выбранных существ следующим образом:
 Существа не могут добровольно войти в цилиндр немагическими средствами. Если существо пытается использовать магическое перемещение (например, сквозь землю—земляной блайт), оно должно вначале преуспеть в спасброске Харизмы.
 Существо совершает с помехой броски атаки по целям, находящимся в пределах цилиндра.
 Целей в цилиндре нельзя сделать очарованными, испуганными или одержимыми.
При накладывании этого заклинания вы можете обратить его магию, чтобы существа выбранного вида не могли покинуть цилиндр, и защищены были цели, находящиеся снаружи.
На больших уровнях: Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, длительность увеличивается на 1 час за каждый уровень ячейки выше третьего.

ПОИСК СКАКУНА
2 уровень, вызов

Так же, как в книге, но тип существа, которое призывается этим заклинанием, всегда один: дух.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАМПИРА
3 уровень, некромантия

Так же, как в книге, но ради соответствия лору это заклинание лучше называть «Прикосновение тени». Потому что вампиры (точнее, фампиры) тут поедают плоть, а энергию высасывают именно тени.

РАДУЖНАЯ СТЕНА
9 уровень, ограждение

Так же, как в книге, но при касании фиолетового слоя существа не изгоняются на родной план (для аутсайдеров) и не проваливаются на астральный либо эфирный план (для обитателей этого плана).

РАДУЖНЫЕ БРЫЗГИ
7 уровень, воплощение
Так же, как в книге, но при попадании фиолетового луча существа не изгоняются на родной план (для аутсайдеров) и не проваливаются на астральный либо эфирный план (для обитателей этого плана).

РАССЕИВАНИЕ МАГИИ
3 уровень, ограждение

Так же, как в книге, но со следующим дополнением:
С помощью Рассеивания Магии вы можете освободить душу сосуда. Вместилище души должно быть разрушено— т.е. хиты сосуда должны быть опущены до 0. И Рассеивание вы должны сотворить, потратив ячейку того уровня, который тратил маг, создавая сосуд, или большего. В случае разрушения создания аниманта считается максимальный уровень ячейки заклинания из всех заклинаний, которыми анимант владел. Освобождённая душа уходит в Колесо.
Мастер не должен говорить вам, какого уровня ячейку вы должны потратить и подействовали ли заклинание. В случае траты ячейки меньшего уровня заклинание просто не имеет эффекта.